39
ANNO 5
NUMERO 39
MARZO 1995
LIRE 5500

XENIA
EDIZIONI

SUPER SONIC MANIA

APOCALISSE MUTANTE SU SNES

X-MEN

LE PALLE DI FUOCO DELL'ACCLAIM

NBA JAM

RISTAR

LA NUOVA MASCOTTE DELLA SEGA

SEMPRE PIU' IN ALTO

SAMURAI SHODOWN II

I TITOLI DEL MESE

DOOM - WARLOCK - PUFFI
SHINING FORCE II - STAR WARS ARCADE - CLAYFIGHTER 2
VIRTUA RACING DELUXE

Spedizione in Abbonamento Postale/50% - Milano

THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

SEGA MEGA DRIVE

AERO THE ACROBAT	89000	(U)
AGASSI TENNIS	39000	(E)
ALIEN 3	64000	(E)
ALIEN STORM	49000	(E)
ANIMANIACS	99000	(E)
ART OF FIGHTING	99000	(E)
ASTERIX	66000	(E)
BACK TO THE FUTURE	49000	(E)
BALLZ 3D	99000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99000	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49000	(E)
BARTS NIGHTMARE - THE SIMPSONS	49000	(E)
BATMAN IL RITORNO	59000	(E)
BATTLE SHIP	107000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	119000	(E)
BATTLETOADS	64000	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69000	(U)
BEAST BALL	telef.	
BEAST II	telef.	
BEAVIS & BUTT HEAD	119000	(U)
BLADES OF VENGEANCE	42000	(E)
BONANZA BROSS	45000	(E)
BONKERS	109000	(U)
BOOGERMAN	109000	(E)
BRETT HULL HOCKEY	telef.	
BRUTAL - PAWS OF FURY	119000	(E)
BUBBA'N'STIX	109000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99000	(U)
BUBSY	67000	(E)
BUBSY 2	99900	(E)
BUSY TOWN	109000	(U)
CANNON FODDER	119000	(E)
CAPITAN AMERICA	59000	(E)
CAPITAN HAVOC	87000	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	telef.	
CHAMPIONSHIP POOL	119000	(U)
CHAOS ENGINE	129000	(E)
CHOPPER-LHX-ATTACK	44000	(E)
CHUCK ROCK II	79000	(E)
CLAY FIGHTER	89000	(E)
CLIFFHANGER	59000	(E)
COMBAT CARS	79000	(E)
CONTRA HARD CORPS	119900	(U)
COOL SPOT	66000	(E)
CORPORATION	49000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59000	(E)
CRUE BALL	52000	(E)
CRYSTAL PONY TALES	99900	(U)
DAVIS CUP TENNIS	49000	(E)
DICK VITALE BASEBALL	139900	(U)
DINO DINI'S SOCCER	89000	(E)
DINOSAURS FOR HIRE	telef.	
DJ BOY	39000	(E)
DOUBLE DRAGON 3	79000	(U)
DOUBLE HEADER	52000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99000	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79900	(E)
DUNE II	119000	(E)
DYNAMITE HEADDY	119000	(E)
EA SPORT TENNIS	109000	(E)
EARTH WORM JIM	139000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	119000	(E)
ESWAT	52000	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	85000	(E)
FATAL FURY	66000	(E)
FATAL FURY 2	147000	(J)
FATAL LABYRINTH	49000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119000	(E)
FLINK	99900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	119700	(E)
FORMULA 1	89900	(E)
GALAXY FORCE 2	49000	(E)
GAUNTLET IV	107000	(E)
GENERATION LOST	119000	(U)
GOOFY HISTORY	89000	(U)
GOOFY TROOPS	119900	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	139000	(U)
GREENDOG	49000	(E)
GUNSTAR HEROES	79000	(E)
GYNOUG	49000	(E)
HARDBALL 94	65000	(E)
HOME ALONE 2	39000	(U)
HURRICANES	119000	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	99000	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	56000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	119900	(E)
JAMES POND III	47000	(E)
JAMMIT	129900	(U)
JELLY BOY	telef.	
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	85000	(E)
JOHN MADDEN 95	119000	(E)
JUNGLE BOOK	119000	(E)
JURASSIC PARK 2	129000	(E)
KICK OFF	49900	(E)
KICK OFF 3	99000	(E)
KING OF THE MONSTER 2	140000	(U)
LAST BATTLE	42000	(E)
LEMMINGS II	129000	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	119000	(E)
LOTUS 2	52000	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	87000	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	99000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	89000	(E)
MAZINGA WARS	55000	(E)
MEGA BOMBERMAN	109000	(E)
MEGA TURRICAN	79000	(E)
MICKEY MANIA	129000	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	97000	(U)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109000	(E)
MIGHTY MAX	115000	(E)
MONSTER WORLD IV	telef.	
MORTAL KOMBAT	99000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	115000	(E)
MR NUTZ	129900	(E)
MRS PACMAN	69900	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	49000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	59000	(E)
NATIONAL HOCKEY NIGHT	129000	(U)
NBA ACTION 94	125000	(U)
NBA ALL STAR CHALLENGE	59900	(E)
NBA JAM	85000	(J)
NBA LIVE 95	119000	(E)
NEW HORIZONS	145000	(U)
NFL 95	125000	(U)
NHL 94 HOCKEY	89000	(E)
NHL 95	129900	(E)
NORMY'S BEACH BABE	89000	(E)
PAC ATTACK	99900	(U)
PAC MAN 2	119000	(E)
PAGEMASTER	119000	(E)
PAPERBOY	42000	(E)
PAPERBOY 2	49000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	99900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95000	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	79000	(E)
PGA TOUR GOLF 3	119000	(E)
PIRATES OF DARK WATER	129000	(U)
PITFALL	129000	(E)
POWER MONGER	49000	(E)
POWER RANGERS	109000	(E)
POWERDRIVE	109000	(E)
PRINCE OF PERSIA	109900	(E)
PRIZE FIGHTER	telef.	
PRO STRIKER - SOCCER	85000	(J)
PROBOTECTOR	119000	(E)
PSYCHO PINBALL	99000	(E)
RACE DRIVING	67000	(U)
RADICAL REX	109000	(E)
RANGER X	79000	(E)
RED ZONE	119000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	119000	(E)
ROBOCOP 3	49000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69000	(E)
ROCK & ROLL RACING	79000	(E)
ROCKMAN MEGA WORLD	telef.	
RUGBY WORLD CUP 95	129900	(E)
SAILOR MOON	telef.	
SAMURAI SHODOWN	136000	(U)
SECOND SAMURAI	89000	(E)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	79000	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	119000	(U)
SHAQ-FU	129000	(E)
SHINING FORCE II	129000	(E)
SILVESTER & TWEETY	119000	(E)
SKITCHIN	99000	(E)
SNOOKER	telef.	
SONIC 2	39000	(E)
SONIC 3	129000	(E)
SONIC 4	129000	(E)
SONIC SPINBALL	79000	(E)
SPACE HARRIER	44000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109000	(E)
SPEEDBALL 2	49000	(E)
SPIDERMAN & X-MAN	69000	(E)
STAR TREK	119000	(U)
STREET OF RAGE 3	129000	(E)
SUB TERRANIA	79000	(E)
SUNDAY NIGHT FOOTBALL	129000	(U)
SUPER FANTASY ZONE	49000	(E)
SUPER MONACO GP II	60000	(J)
SUPER STREET FIGHTER 2	145000	(E)
SYNDICATE	119000	(E)
TALE SPIN	49000	(E)
TAZMANIA	49000	(J)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	119000	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	55000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	119000	(E)
THE LAWNMOVER MAN	109000	(E)
THE LION KING	129000	(E)
THE TICK	119000	(U)
TINY TOONS	79000	(E)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	105000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	105000	(E)
TOE JAM & ERALD II	109000	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL 95	135000	(U)
TOP GEAR 2	125000	(U)
TROY AIKMAN FOOTBALL	109000	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49000	(E)
URBAN STRIKE	119900	(E)
VIEW POINT	149000	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	159000	(E)
VIRTUAL BART	59000	(E)
VIRTUAL PINBALL	67000	(E)
WIMBLEDON TENNIS	75000	(U)
WINTER OLYMPICS	69000	(E)
WOLFCHILD	47000	(U)
WOLVERINE	99000	(E)
WONDER BOY 5	49000	(E)
WONDER BOY 6	telef.	
WORLD CLASS RUGBY 95	119000	(E)
WORLD CUP USA 94	119000	(E)
WORLD HEROES	115000	(U)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59000	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	117000	(U)
WORLD TOURN. SOCCER	79900	(E)
WWF RAW	109000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	79000	(J)
XENON II	44000	(E)
YOGI BEAR	114000	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97000	(U)
ZERO TOLLERANCE	99900	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

CONSOLE

CONSOLE 3DO NTSC + 3 GIOCHI	930000
CONSOLE JAGUAR	530000
CONSOLE NEO GEO CD	899000
CONSOLE SATURN + GIOCO	1.430000
CONSOLE SEGA 32X (Euro)	450000
CONSOLE SEGA 32X (Usa)	345000
CONSOLE SUPER NES SCART (Usa)	225000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD	199000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + LION KING	280000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + SONIC 3	270000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + SONIC 2	219000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + AGASSI TENNIS	219000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD + DAVIS CUP TENNIS	219000
CONSOLE GAMEGEAR	185000
CONSOLE SUPERNINTENDO	215000
CONSOLE SUPERNINTENDO (Euro) + STREET FIGHTER II TURBO	225000
CONSOLE MEGA CD 2 + 9 GIOCHI	475000
CONSOLE MEGA CD 2 + MEGADRIVE + 9 GIOCHI	899000
CONSOLE GAMEBOY	95000
CONSOLE GAMEBOY + KIRBY'S DREAMLAND	125000
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	135000

QUEEN COMPUTER

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per PC-CD Rom-Amiga-GameGear Saturn-32X-GameBoy-NeoGeo CD

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

Informazioni e Ordini 24 ore su 24 telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

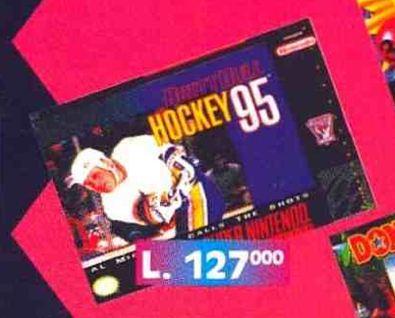
ADVENTURE ISLAND 2	129000	(U)
AERO THE ACROBAT 2	135000	(U)
AGASSI TENNIS	99000	(U)
AIR STRIKE PATROL	129000	(U)
AMAZING TENNIS	65000	(U)
ANIMANIACS	129000	(E)
ART OF FIGHTING	97000	(U)
BALLZ 3D	125000	(U)
BARKLEY JAM BASKET	129900	(E)
BASS TOURNAMENT CHAMPION	139000	(U)
BATMAN & ROBIN	149000	(E)
BATTLETECH MECHWARRIORS	89000	(E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	129900	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129000	(E)
BIOMETAL	129000	(E)
BLACK HAWK	89000	(E)
BLACKTORNE	125000	(U)
BONKERS	149000	(U)
BRAINLORD	149000	(U)
BREATH OF FIRE	139000	(U)
BRETT HULL HOCKEY 95	119000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	139900	(E)
BUBSY 2	129000	(U)
CANNON FODDER	telef.	
CANNONDALE CUP	129900	(U)
CAPITAN AMERICA	69000	(E)
CARRIER ACES	telef.	
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	65000	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	69000	(E)
CHAMPIONSHIP SOCCER 94	93000	(U)
CHAOS ENGINE	149000	(E)
CHAVEZ BOXING 2	119000	(U)
CHOPLIFTER 3	99000	(E)
CLAY FIGHTER 2	129000	(E)
CLAY FIGHTER 2 TOURNAMENT EDITION	149000	(U)
CLAYMATES	129000	(E)
CLIFFHANGER	65000	(E)
CYBERNATOR	75000	(E)
DAFFY DUCK	69000	(E)
DEMON BLAZON	telef.	
DEMON'S CREST	149000	(U)
DINO DINI'S SOCCER	125000	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	169000	(E)
DOUBLE DRAGON V	125000	(E)
DRACULA	72000	(E)
DRAGON	139900	(E)
DRAGON WIEW	145000	(U)
DRAGON'S LAIR	65000	(E)
DSP TENNIS	telef.	
EARTH WORM JIM	149000	(E)
ESPN BASEBALL	119900	(E)
FATAL FURY 2	149000	(U)
FATAL FURY SPECIAL	149000	(J)
FIEVEL GOES WEST	129900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	119000	(E)
FIGHTER'S HISTORY	149000	(U)
FINAL FANTASY 3	159900	(U)
FIRE STRIKE	119000	(U)
FLINSTONES THE MOVIE	129700	(E)
FLYING DRAGON	189000	(J)
FULL THROTTLE - ALL AMERICAN RACING	129000	(U)
GHOUL PATROL	149000	(E)
GOOFY TROOPS	139000	(E)
GP1 PART 2	139000	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	149900	(U)
HAMMERLOCK WRESTLING	129000	(U)
HAT TRICK HERO 2	159000	(J)
HEBEREKES POPOON	119000	(E)
HURRICANES	129000	(E)
ILLUSION OF GAIA	145000	(U)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	145000	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	129000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	69000	(E)
JELLY BOY	telef.	
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	69000	(U)
JOHN MADDEN 95	139900	(E)
JORDAN ADVENTURE	139000	(E)
JUNGLE BOOK	129000	(E)
JUNGLE STRIKE	119000	(E)
JURASSIC PARK 2	144000	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	99900	(E)
KING OF DRAGONS	139000	(U)
KING OF THE MONSTER 2	135000	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139000	(U)
LEMMINGS II	159000	(E)
LORD OF DARKNESS	139000	(U)
LORD OF THE RINGS	119000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	119000	(E)
MEGA MAN SOCCER	137000	(U)
METAL MORPH	138000	(U)
MICHAEL ANDRETTI RACING	149000	(E)
MICHAEL JORDAN BASKET	129000	(E)
MICKEY MANIA	159000	(E)
MICROMACHINES	119900	(E)
MIGHTY MAX	129000	(E)
MORTAL KOMBAT	59000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	135000	(E)
MUSCLE BOMBER	telef.	
NBA LIVE 95	129000	(E)
NCAA FOOTBALL	129000	(E)
NEW HORIZONS	145000	(U)
NFL FOOTBALL	119000	(E)
NFL QUATERBACK CLUB	157000	(U)
NHL 95	129000	(E)
NICKELEON GUTS	129000	(U)
NIGEL MANSELL RACING	129000	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	129000	(E)
NO ESCAPE	129000	(E)
NOSFERATU	telef.	
OBITUS	139000	(U)
OPERATION EUROPE	telef.	
PAC MAN 2	125000	(U)
PAGEMASTER	129900	(E)
PARODIUS	79000	(E)
PARODIUS 2	telef.	
PERFECT ELEVEN	telef.	
PGA TOUR GOLF	129000	(U)
PITFALL	149000	(E)
PLAYER MANAGER	67000	(E)
POP'N TWINBEE 2	135000	(E)
POPULOUS II	79000	(E)
POWER INSTINCT	129000	(U)
POWER RANGERS	159000	(E)
POWER SLIDE	telef.	
POWERDRIVE	119000	(E)
PRIME GOAL SOCCER	149000	(J)
PRINCE OF PERSIA	79000	(E)
RADICAL REX	124000	(U)
RAGE IN THE CAGE	telef.	
RANMA 1/2 PART 3	89000	(J)
RETURN OF THE JEDI	139000	(E)
REX RONAN	119000	(U)
RISE OF THE ROBOTS	145000	(E)
ROBOTRECK	135000	(U)
ROCKMAN SOCCER	telef.	
RUNES OF VIRTUE 2	149000	(U)
SAMURAI SHODOWN	145000	(U)
SAMURAI SPIRITS	telef.	
SEA QUEST	129000	(E)
SECRET OF MANA	119000	(E)
SHAQ-FU	149000	(E)
SHIEN THE BLADE CHASER	telef.	
SHIEN'S REVENGE	129000	(U)
SOCCER SHOTOUT	139000	(U)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	139000	(E)
SPEED RACER	129000	(E)
SPEED WORLD	135000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	89000	(E)
SPORTS ILLUSTRATED	telef.	
STAR TREK NEXT GENERATION	149000	(U)
STONE PROTECTORS	139000	(U)
STREET FIGHTER 2	89000	(E)
STREET HOCKEY 95	139000	(U)
STREET RACER	129000	(E)
STRIKE GUNNER	59000	(E)
STUNT RACE FX	149000	(E)
SUNSET RIDERS	79000	(E)
SUPER ADVENTURE ISLAND 2	129000	(U)
SUPER ALESTE	89000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	139000	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	119000	(E)
SUPER BRAWL	119000	(U)
SUPER CHASE HQ 2	99000	(J)
SUPER DROP ZONE	119000	(E)
SUPER FINAL MATCH TENNIS	telef.	
SUPER FIRE PRO WRESTLING	99000	(J)
SUPER FORMATION SOCCER W.C.94	telef.	
SUPER MARIO ALL STARS	129000	(E)
SUPER MARIO KART	129000	(E)
SUPER MARIO WORLD	59000	(E)
SUPER METROID	115000	(E)
SUPER PANG	59000	(E)
SUPER PC KID	telef.	
SUPER PINBALL	109000	(E)
SUPER PUNCH OUT	125000	(U)
SUPER PUYO PUYO	telef.	
SUPER SOLITAIR	59900	(U)
SUPER STREET FIGHTER 2	149000	(E)
SUPER TENNIS	75000	(E)
SUPER TURRICAN	69000	(E)
SUPERMAN (THE DEATH AND RETURN)	119000	(E)
SUZUKA 8 HOURS	127000	(U)
SYNDICATE	119000	(E)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	70000	(U)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	69000	(E)
TETRIS & DR MARIO	109000	(E)
THE 7TH SAGA	145000	(U)
THE INCREDIBLE HULK	129900	(E)
THE LION KING	145000	(E)
THE TICK	129000	(U)
TINY TOON SPORTS	129000	(E)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	129000	(E)
TOP GEAR 2	89000	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	149000	(E)
TURN & BURN	119900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	149000	(E)
ULTIMA : THE FALSE PROPHET	145000	(U)
ULTIMA BLACK GATE	132000	(U)
UNIRACERS	119000	(U)
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	129000	(E)
VIRTUAL BART	129000	(E)
VIRTUAL SOCCER	129000	(E)
VORTEX	139000	(U)
WARIO WOODS	109000	(E)
WILD SNAKES	109900	(U)
WILDTRAX	telef.	
WOLVERINE	125000	(E)
WORLD CLASS RUGBY 95	69000	(E)
WORLD CUP STRIKER	89000	(E)
WORLD CUP USA 94	129000	(E)
WORLD HEROES 2	139000	(U)
WWF RAW	139000	(E)
X-CALIBER 2099	129000	(E)
X-MAN	149000	(U)
YOGI BEAR	129000	(E)
ZELDA 3	93000	(E)
ZERO KAMIKAZE	139000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	135000	(E)
ZOOL	67000	(U)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

3DO NEWS

ALONE IN THE DARK	115000
BURNING SOLDIER	125000
CRIME PATROL	129000
DEMOLITION MAN	139000
DRAGON'S LAIR	119000
ESPN TENNIS	89000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	115000
GUARDIAN WAR	119000
JURASSIC PARK	134000
MAD DOG MCCREE 2	129000
MEGARACE	109000
MICROCOSM	129000
MONSTER	109000
NEED FOR SPEED	119000
OFF WORLD INTERCEPTOR	129000
OUT OF THIS WORLD	109000
PATAANK	99000
PLUMBERS DON'T WEAR TIES	69900
REBEL ASSAULT	119000
RETURN FIRE	119000
ROAD RASH	139000
SAMURAI SHODOWN	119000
SEWER SHARK	119000
SHADOW WARS SUCCESSION	129000
SHOCK WAVE 2	84000
SPACE SHUTTLE	109000
STAR CONTROL 2	125000
STARBLADE	129000
STATION INVASION	99000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	139000
SUPREME WARRIOR	119000
THE HORDE	95000
THEME PARK	119000
TOTAL ECLIPSE	125000
TWISTED	142000
ULTRAMAN	119000
WAY OF THE WARRIORS	129000
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	125000
WORLD CUP GOLF	109000

THE TOP GAMES



ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

CO

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	computer	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 28.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

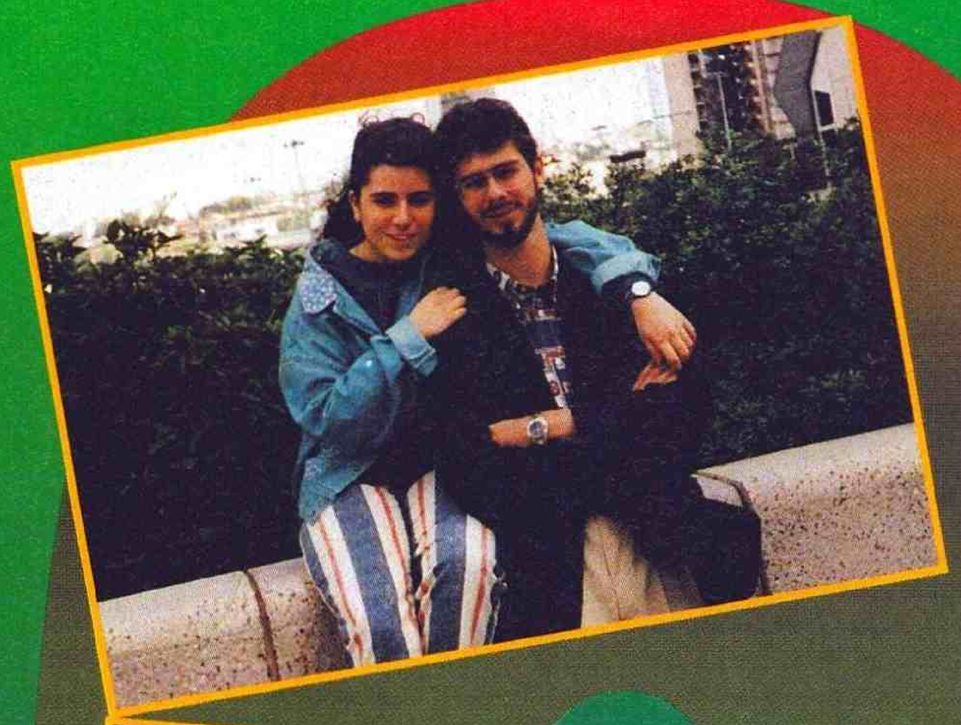
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

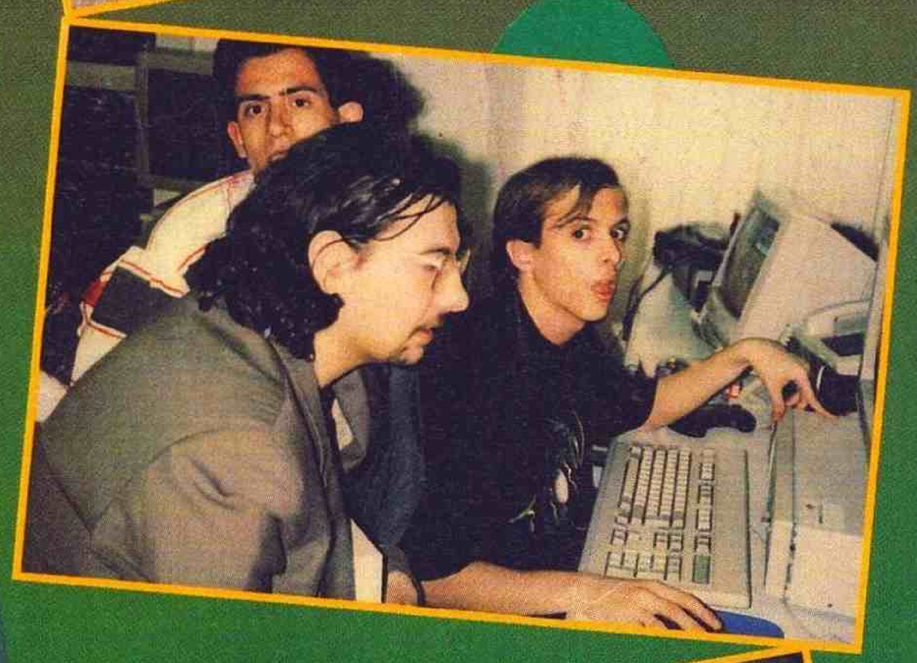
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

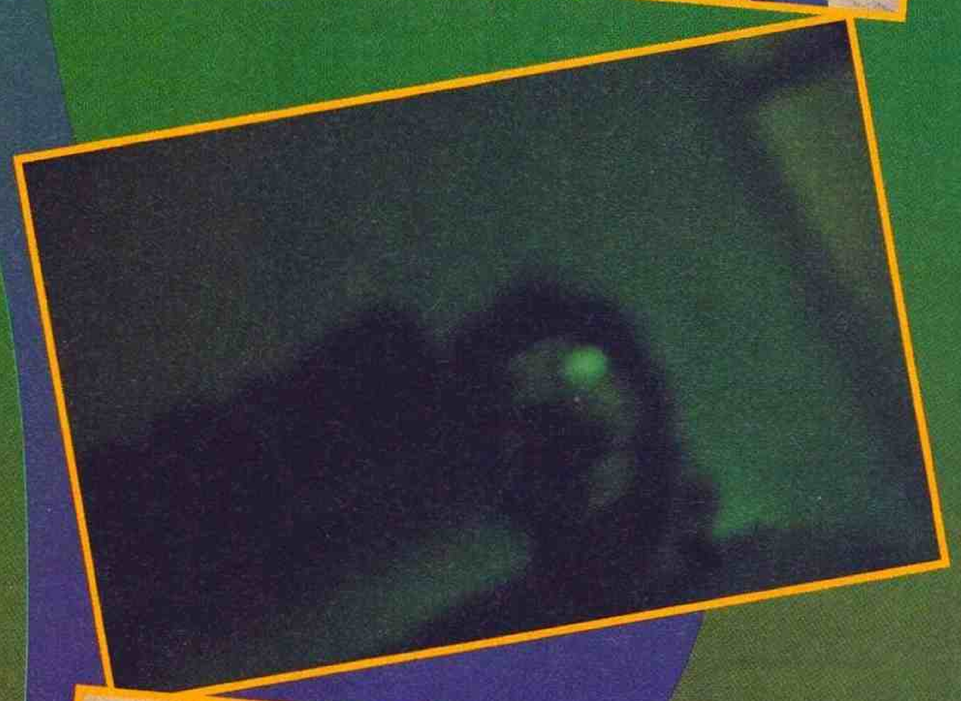
TOTALE L.

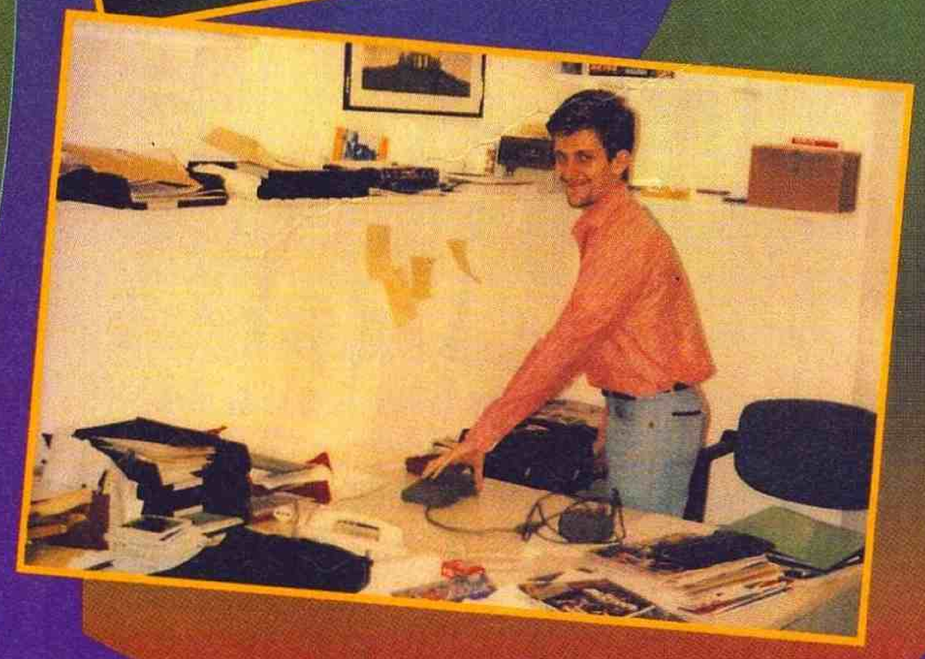
IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA NEWS 6
MADE IN JAPAN 18
RECENSIONI 25
PREVIEW 118
ROGUE & ROLE 137
MAGIA! 140
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 143
CONSOLIAMOCI 146
CONTROL YOUR CONSOLE 150
CYC 144 HELP 154
CYC SPECIALE 158
BOVAS3 HARD CAFE' 170









GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31 - 20121 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Studioteca Liliana Parma, Claudio Celasco • Redazione:

E' ORA DI SAPERE...

Questo mese, per la seconda volta nella storia di ConsoleMania, siete invitati a farci sapere un po' di più su di voi e su quello che pensate della rivista.
La prima volta le domande le avevano rivolte i Bovas, questa volte invece troverete un questionario a pag 135 da ritagliare e da rispedirci con la seguente intestazione:

XENIA EDIZIONI
QUESTIONARIO CONSOLEMANIA
casella postale 853
20101 Milano

Semplice, no? In questo modo ci proponiamo di farvi un po' più partecipi nella conduzione e nella crescita di ConsoleMania.
Questo mese c'è stato anche un piccolo cambiamento nelle news: tutte le rubriche con le novità - tutte tranne Made in Japan, che ha sempre avuto una discreta importanza rispetto alle altre - sono state riunite in Anteprimania News, per semplificarne la lettura a voi e la gestione a noi, in previsione dell'uscita delle nuove macchine, o della gestione delle notizie su altre meno nuove - avremmo dovuto iniziare con il reinserimento di Atari Attack per il Jaguar, per continuare con l'istituzione di un 3DO Corner e di un Sony Playground, e via dicendo.
Spero sinceramente che il cambiamento vi sia gradito, in caso contrario beh, quale migliore occasione di dircelo?
Rispondete numerosi...

Alex Rossetto

INDICE RECENSIONI

3 D O

128	ACCLAIM - PREVIEW
78	SHANGHAI TRIPLE THREAT

3 2 X

128	ACCLAIM - PREVIEW
38	DOOM
92	STAR WARS ARCADE
108	VIRTUA RACING DELUXE

G A M E G E A R

107	X-MEN GAMESMASTER'S LEGACY

M E G A C D

128	ACCLAIM - PREVIEW
26	CADILLACS & DINOSAURS
118	DUNGEON MASTER II SKULLKEEP - PREVIEW
134	JVC- PREVIEW
50	KEIO FLYING SQUADRON
125	LINKS - PREVIEW

M E G A D R I V E

56	NBA JAM TOURNAMENT EDITION
62	PUFFI
72	RISTAR
80	SHINING FORCE II
100	SOLEIL
122	STARGATE - PREVIEW

N E O G E O C D

46	KARNOV'S REVENGE
66	SAMURAI SHODOWN II

S U P E R N I N T E N D O

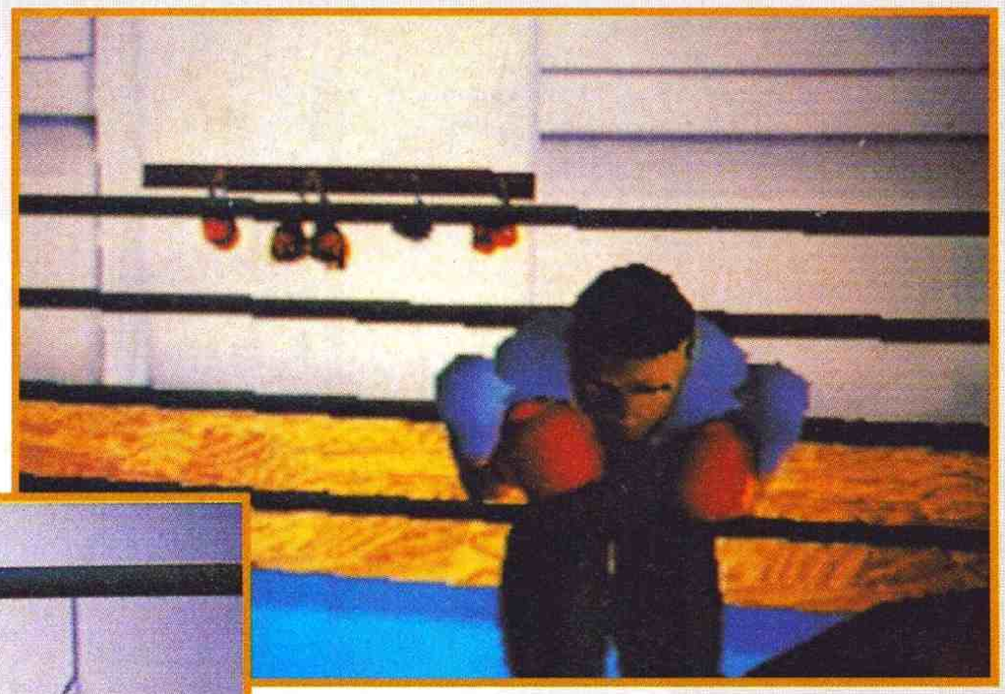
30	CLAYFIGHTER II JUDGEMENT CLAY
56	NBA JAM TOURNAMENT EDITION
122	STARGATE - PREVIEW
98	ULTIMA VI THE FALSE PROPHET
96	WARLOCK
104	WOLVERINE ADAMANTIUM RAGE
114	X-MEN MUTANT APOCALYPSE

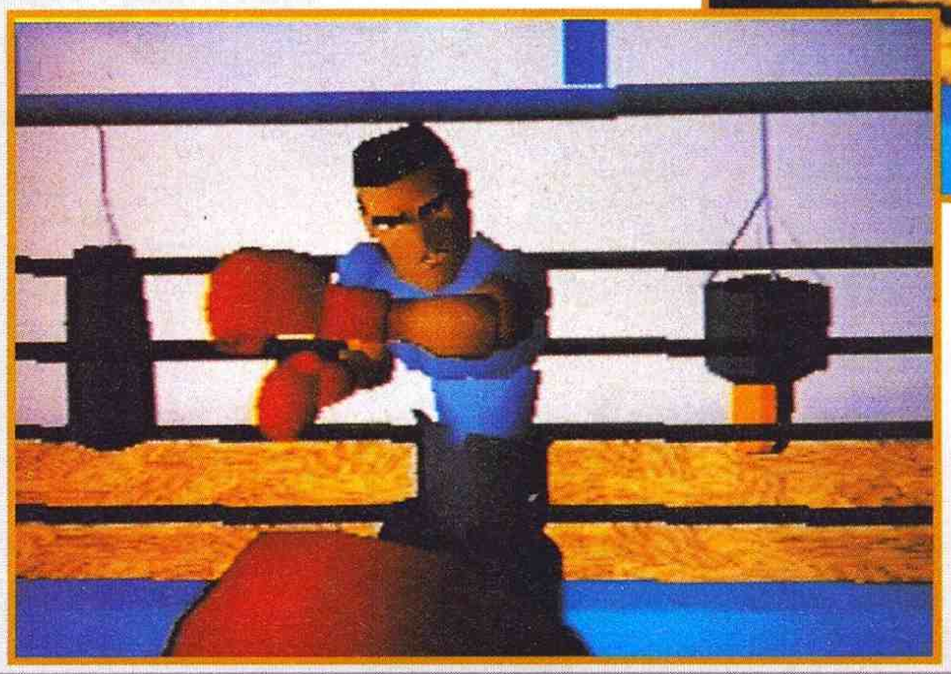
Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 87.85.67 - Fax (02) 87.85.67 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31 - 20121 Milano

ANTEPRIMA

VIRTUA GUANTONI

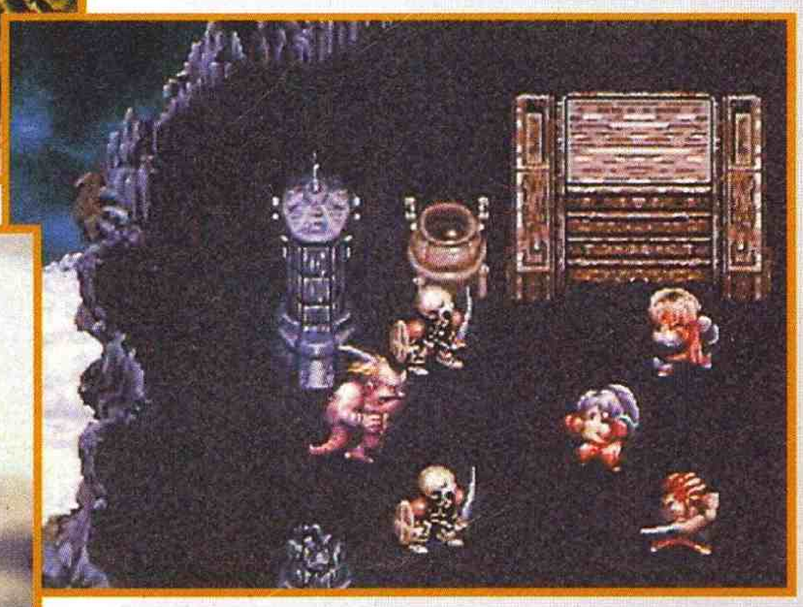
Un altro picchiaduro poligonale per PS-X? Quasi, il genere spopola sulle nuove console, ma in questo caso si tratta di un pugilato. In questo Boxer's Road non dovete, naturalmente, solo menare di uppercut e ganci, ma si tratta anche di fare un po' la parte dell'allenatore, allenando il vostro pugile in palestra e preparandolo ad affrontare diversi avversari con determinate caratteristiche. L'idea sinceramente non mi sembra esaltante, vedremo la giocabilità; per ora tutto quello che possiamo giudicare sono le notevoli foto di una grafica che sfrutta il Gouraud Shading come molti altri giochi PS-X, rendendo più dolci i contorni dei poligoni e facendo apparire quasi grezzi i blocchettoni di Virtua Fighter per Saturn.

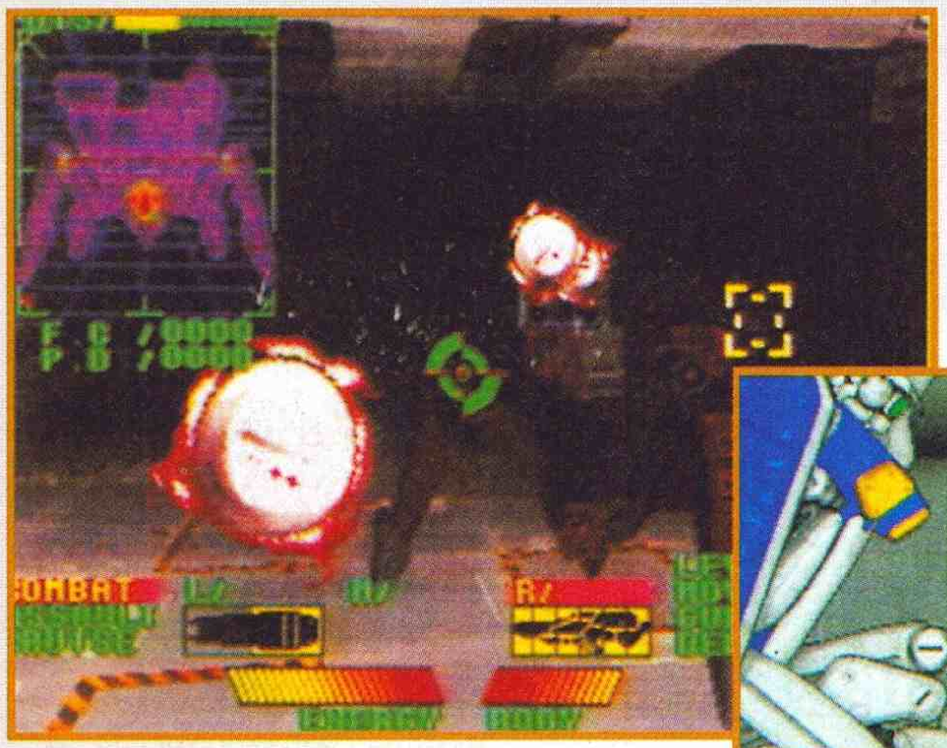




ARC THE LAD

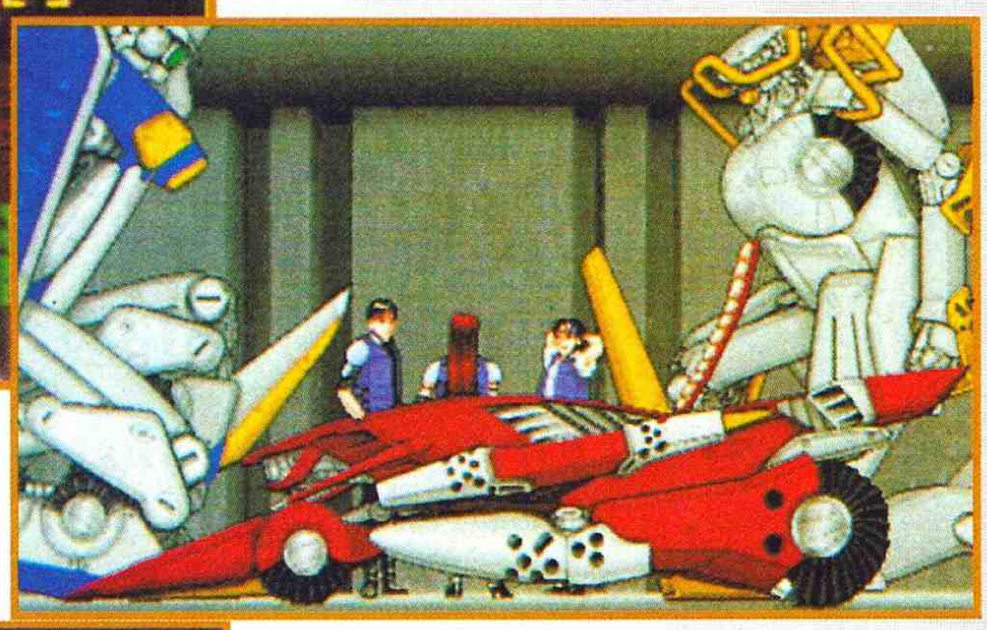
Nella schiera delle prime uscite per PS-X non poteva mancare un giapponesissimo RPG, proprio uno di quelli con i personaggi super deformed tipo i vari Secret of Mana, etc. E per questo serviva un PS-X con tanto di CD?
Beh, graficamente non sfrutterà tutte le capacità del PS-X, ma è sicuramente molto bello da vedere, coloratissimo e con un mare di animazioni per i vari personaggi. Il gioco fa infatti parte di quegli RPG "in tempo reale" in cui esplorazione, combattimenti e interazione si svolgono sulla stessa mappa - una via di mezzo tra un RPG e un arcade adventure - un po' alla Legend of Zelda, con la differenza che in questo Arc, grazie alle numerosissime animazioni dei vari personaggi, il numero di azioni che si possono compiere (a partire dalle magie che si possono lanciare con le relative animazioni) è molto alto e si avvicina di più all'interattività di un RPG normale. Non estremamente innovativo ma interessante.





SPACE GRIFFON VF-9

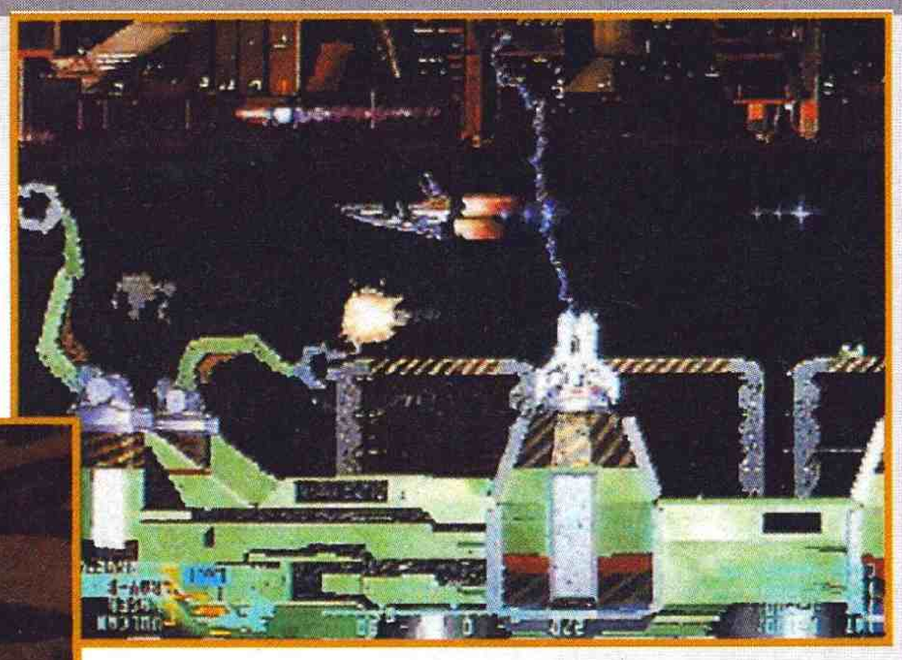
Quello degli shoot 'em up in soggettiva è sicuramente il genere che maggiormente spopola dopo i picchiaduro poligonali, grazie alle possibilità delle nuove console ma anche grazie al successo di giochi come Doom su PC.



Space Griffon è infatti una specie di Doom con ambientazione fantascientifica: sinceramente non ho idea di come ci siate finiti, ma vi trovate, a dover liberare i corridoi e i locali di un'enorme astronave infestata da creature bio-robotiche. Il vostro mezzo di combattimento è il Griffon VF-9, dove VF sta per formula variabile, un mezzo che può cambiare forma e caratteristiche d'utilizzo a seconda delle esigenze, passando dal Cruise Mode, per spostarsi velocemente tra i corridoi, ad altre configurazioni - per il combattimento ravvicinato o a distanza - che permettono di utilizzare diverse armi, il tutto rigorosamente in soggettiva. Non sarà estremamente innovativo ma si tratta di un gioco che sicuramente promette molto bene.

PHILOSOMA

... ovvero tre al prezzo di uno o ancora tutte le visuali che non avete mai osato chiedere a un solo shoot 'em up. Philosoma lo si potrebbe definire come un classicissimo shoot 'em up, ma i programmatori della SCE hanno ben pensato che non fosse il caso di riproporre un genere datato come quello degli spara e fuggi su PS-X senza qualche nuova trovata. E allora ecco uno shoot 'em up che alterna, a seconda dei livelli sequenze con scrolling orizzontale, scrolling verticale (e fin qui ci arrivava perfino il vecchissimo Salamander) a sezioni 3D in soggettiva (oltre alle solite, immancabili sequenze animate introduttive). Ok, non sarà il massimo dell'originalità ma almeno ci provano...



PS-X: PROMOSSA E RIMANDATA A SETTEMBRE

Settembre, triste mese per molti studenti che si apprestano a tornare in classe sarà allietato, quest'anno, dall'uscita ufficiale in tutta Europa (e speriamo senza i soliti ritardi italiani) della console Playstation. La data la si conosceva già da tempo ma è stata ufficializzata con la creazione della SCEE, la Sony Computer Entertainment Europe, che si occuperà di gestire "l'affare" PS-X qui da noi. Il gap di tempo con la prima uscita della macchina è meno esteso di quanto possa sembrare. L'uscita natalizia del PS-X in Giappone ha avuto infatti enorme successo, con tanto di file davanti ai negozi, macchine sparite in un niente e prenotazioni fioccanti, anche perché le console distribuite erano decisamente inferiori a quelle che erano le richieste del pubblico, forse per incrementare la curiosità intorno alla macchina, forse perché la produzione non aveva raggiunto ritmi sufficienti per il lancio "sincronizzato" all'uscita del Saturn. Sta di fatto che prima di arrivare in Europa, la Sony si dovrà occupare di soddisfare i mercati in cui è già uscita e raccogliere un numero di macchine sufficienti al lancio europeo, nel frattempo la SCEE si occuperà di allestire canali di distribuzione che siano in grado di sostenere il lancio della nuova macchina. A parte i lusinghieri dati di vendita e la velocità con cui la console è sparita dagli scaffali, a far ben sperare ci pensano i titoli in uscita: il supporto alla console arriva da numerose software house, specie giapponesi al momento, e i numerosissimi giochi cominciano già a coprire un po' tutto lo spettro dei generi e ad affiancare i titoli di maggior richiamo come il celeberrimo Ridge Racer. Ci sono un certo Kileak, una specie di Space Griffon, o ancora Cosmic Race, una specie di gioco di corse tra astronavi, quel simpatico platform francese Rayman che ha ben impressionato su Jaguar e tanto altro ancora di cui potete leggere un estratto qui di seguito...

I Belée
GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department

MEGA DRIVE II ITA
+2 PAD+RF UNIT = L. 218.000

3DO NUOVA VERSIONE
FZ-10 PANASONIC + PAD + DEMO = L. 849.000

S.NINTENDO PAL+PAD+SCART+
S. FIGHTER 2 T. = L.248.000

3DO PAL NUOVA VERSIONE
FZ-10 PANASONIC + PAD + DEMO = L. 949.000

GAME BOY + TETRIS
+ CAVO + CUFFIE = L. 109.000

CASSETTE S. NINTENDO
1 pz. = L. 69.000 - 2 pz. = L. 59.000 cad.

MEGA DRIVE II ITA + SONIC II
+2 PAD+RF UNIT = L. 248.000

S.NINTENDO PAL+PAD+SCART+
5 GIOCHI (S.M. ALL STAR + FIFA) = L. 309.000

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI ANCHE PER LE
CONSOLE A 32 BIT : SONY PLAYSTATION - SATURN

NOVITA' SETTIMANALI ANCHE PER IL TUO 3DO

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI
DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER
DISPONIBILI ANCHE PER
CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL
02-4222684

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO
ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO

the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

ANCONA Chiaravalle
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49

ANCONA Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2

BARI Giovinazzo
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5

BRESCIA Toscolano
VIDIVOICE MEDIA
P.za Caduti, 12

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

FOGGIA San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59

MILANO
I BELÉE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PERUGIA Tavernelle
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156

PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87

ROMA
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TARANTO Martinafranca
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b

TRENTO Rovereto
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54

TREVISO Castelfranco Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

RICERCHIAMO AGENTI
PER ZONE LIBERE

Questi games li puoi trovare a Milano in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)

Tel. 02 - 42 300 10

Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

SEGA®
GAME BOY
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

GIOCHI NUOVI?

Beh, per essere una console della nuova generazione, il Jaguar non ha dimostrato grandissime cose con i suoi poligoni (basta dire che il loro Checkered Flag non è poi molto più definito di Virtua Racing per 32X per quanto sono riuscito a vederne). Tra l'altro, anche diverse tra le ultime uscite sono tutt'altro che giochi della nuova generazione.

Stiamo parlando in particolare di BUBSY, appena prodotto dalla Accolade

anche per il Jaguar. D'altra parte, se il primo episodio della Accolade aveva già saturato [illegible] primo episodio, non è certo un originalone.

Più o meno lo stesso discorso vale anche per DRAGON, il picchiaduro della Virgin. Certo si tratta di un ottimo picchiaduro, e molto probabilmente diventerà il miglior picchiaduro per Jaguar, ma a parte qualche colore in più poco o niente sembra essere stato aggiunto rispetto a SNES o Megadrive. Di certo non ha la spettacolarità di giochi come i vari Virtua Fighter o Tohshinden.

Un discorso a parte invece lo merita RAYMAN, della UBI Soft, a cui abbiamo già accennato. Certo, si tratta ancora di un platform, ma dall'aria terribilmente simpatica. Si vede che la grafica del gioco è stata creata per sfruttare tutti i colori delle nuove console, non semplicemente riadattata dai più scarni fondali di un gioco a 16 bit come può essere Bubsy. Gli sprite dei personaggi sono molto grossi (enormi quelli di alcuni nemici), oltre a essere simpatici, adeguatamente fuori di testa e pieni di animazioni. Sei livelli non sono moltissimi, ma attraversano scenari ben vari, che partono dalla foresta per arrivare al castello del cattivone di turno, ma una discreta varietà di azioni e di interattività con i fondali lo dovrebbe rendere discretamente giocabile. Tenetelo d'occhio perché potrebbe essere uno dei giochi più simpatici per Jaguar prossimamente; l'unico cruccio è che il pupazzetto di Rayman difficilmente potrà diventare il portabandiera del Jaguar: ne è già stata annunciata anche una versione per PS-X.

ANCORA JAGUAR

L'Atari è stata recentemente rivitalizzata dalla vittoria in un contenzioso legale (una di quelle cose complesse riguardanti diritti d'autore, etc.) che le ha fruttato un bel po' di dollari, e guarda con una certa fiducia al futuro del suo Jaguar. Si prevede presto una nuova serie di modelli di Jaguar, che includano direttamente anche il lettore CD, con un discreto risparmio (si parla di 300 dollari, circa 800.000 lire, contro i 350 dei due componenti separati), ma gira anche voce di un nuovo Jaguar che, pur mantenendo completa compatibilità, sia migliorato come hardware interno, con incrementate capacità grafiche e di gestione dei poligoni. Queste notizie non cambiano comunque il dato di fatto di una console per la quale non se ne è visto proprio di software eclatante e, anche se il numero di titoli comincia a farsi consistente [illegible] secondo l'Atari sono in fase di sviluppo ben 130 titoli), è lecito chiedersi se le cose possano migliorare in futuro.

PERGIOCO®

A MILANO

in via ALDROVANDI
MM1 fermata LIMA

in via S. PROSPERO 1
MM1 fermata CORDUSIO

A ROMA in
via DEGLI SCIPIONI 109

punti vendita

il catalogo

Compendio giochi 9 News

in questo numero
VIDEOGAMES
PC amiga MAC
floppy & cd rom
shareware
CONSOLLE
BOARDGAMES
GAMES WORKSHOP
miniature CITADEL
AD&D e giochi di ruolo in italiano
card games
giochi di società
kasparov
aquiloni

lire 10000

IN OMAGGIO AI CLIENTI

telefonate
02 / 29.52.42.56
CONSEGNE CELERI IN TUTTA ITALIA

computer games
cd rom & floppy
giochi di ruolo
wargames
miniature
board games
card games
riviste

PERGIOCO

32X: LA DOPPIA VITA DEL MEGADRIVE

Incredibile a dirsi, ma le migliori notizie per la Sega vengono proprio dal 32X, l'espansione a 32 bit per Megadrive. Concepito un po' in fretta come ponte tra Megadrive e Saturn e basato sulla tecnologia di quest'ultimo, l'idea della Sega of America di sfruttare in questo modo i numerosissimi Megadrive già in giro sembra funzionare: in pochi mesi sono state già vendute quasi mezzo milione di unità, e questo nonostante i giochi a disposizione fossero scarsini. Le cose dovrebbero migliorare di gran lunga dal punto di vista del software, comunque: per la fine di marzo sono state previste altre 20 uscite, e in totale sono 100 adesso i giochi in fase di sviluppo. Tra l'altro, per mettere un po' d'ordine nella selva di cavi e interfacce (tra Megadrive, Mega CD e 32X ci vogliono tre trasformatori diversi) la Sega farà uscire in una singola unità Megadrive e 32X per una cifra intorno ai 200 dollari, il Genesis 32X System. Non so quanto possa aver successo, visto che il 32X era destinato principalmente ai Megadrive già installati e che all'orizzonte il Saturn incombe, ma bisogna anche considerare anche il prezzo che è circa la metà rispetto a quello che dovrebbe costare la versione americana del Saturn (il cui costo, non ancora definito, si aggirerà tra i 300 e i 500 dollari).

SATURN-PLAYSTATION 5 A 3?

Un altro grosso motivo di soddisfazione per la Sega è l'andamento delle vendite del loro Saturn che ha raggiunto già le 500.000 unità - tutte le macchine sono sparite in un baleno dagli scaffali. A differenza dal PS-X, le macchine prodotte erano di non molto inferiori a quelle che sarebbero state richieste. Solo nel primo mese di vendita la Sega avrebbe collezionato ordini per 1.4 milioni di console e prevede di venderne due milioni entro il '95. Si tratta di dati della Sega, ovviamente di parte per cui prendeteli con le dovute cautele, ma stando a queste cifre le vendite del Saturn supererebbero quelle del PS-X con un rapporto di 5 a 3. Questo rapporto potrebbe essere causato dal fatto che il PS-X è effettivamente meno presente - in quantità, perlomeno - sul mercato. Sarà, ma dal punto di vista del software il PS-X si sta battendo molto bene e sembra ottimamente supportato, anche meglio del Saturn.

UN GIOCO DA RAGAZZI

O meglio da bambini. La Sega sta infatti portando avanti la sua linea Sega Toys Club, recentemente introdotta, per i più piccoli. Ci si può trovare un po' di tutto, da Wacky Worlds, una specie di Mario Paint, in cui con l'apposito mouse si può disegnare e programmare movimenti e colori, fino alle versioni "ridotte" di giochi come Ecco o Tempo. Ecco Jr. e Tempo Jr. sono infatti sono alcuni degli ultimi giochi introdotti nella linea, con una giocabilità adatta ai più piccini. Speriamo che si occupino anche di rendere i giochi di altre fasce un po' più adulti; non so, magari con un Alien Trilogy bello cattivo!

ANCORA 3DO

Si chiamerà FZ-10, ed è il nuovo modello di 3DO che verrà prodotto dalla Panasonic a fianco del loro preesistente FZ-1. Attenzione, non si tratta della versione "potenziata" con il nuovo integrato di cui abbiamo parlato qualche tempo addietro: per l'FZ-10 la Panasonic ha semplicemente effettuato un restyling cercando di dare al 3DO un aspetto più "da console", da macchina da gioco quale essa in effetti è.

ADDIO, CARO BUON VECCHIO NES

E' sempre triste quando un vecchio conoscente, un mito dei tempi andati che ha mietuto successi su successi, quasi un pioniere, se ne deve andare in pensione, ma il Nintendo Entertainment System agonizzava ormai da parecchio tempo (in Inghilterra non veniva più distribuito da un anno ormai). E adesso è morto ufficialmente anche nella sua patria adottiva, gli Stati Uniti, dove la Nintendo ha deciso di ritirarlo ufficialmente dal mercato.

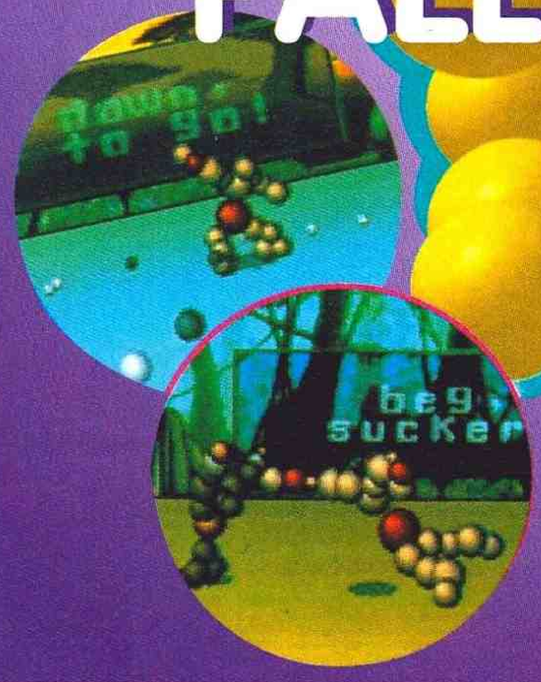
Balz

3D

THE BATTLE OF THE BALLS

ACCOLADE®

UNO SCONTRO A SUON DI PALLONATE



- UNA SCANDALOSA RISSA GENERALE CHE RICORDA DA VICINO I COMBATTIMENTI DI VIRTUA FIGHTER.
- UMILIA E PUNISCI L'AVVERSARIO, IMBARAZZALO E RENDILO TOTALMENTE IMPOTENTE.
- UTILIZZA LE PIU' BIZZARRE TECNICHE DI ATTACCO E SCHERNISCI GLI AVVERSARI CON IMPREVEDIBILI GAG.

MEGA DRIVE

TUTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

NUMERO VERDE
167 - 821177

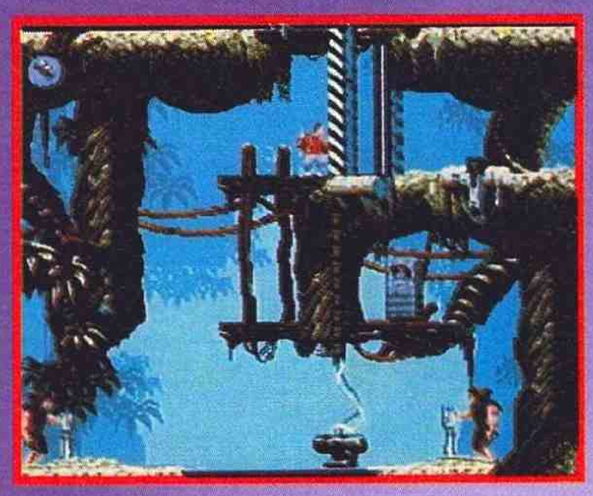
ANTEPRIMANIA NEWS

L'ANGOLO DI GUNDAM

E' naturalmente ancora merito della Banpresto se questo boxettino ricorre quasi con periodicità sulle pagine di Consolemania. La sua ultima trovata è questo 4th SUPER ROBOT WAR, una via di mezzo tra un RPG e un wargame, naturalmente per Super Famicom. In questo Robot War la Banpresto ha fatto una specie di minestrone, radunando una quantità spropositata di beniamini di vecchissime serie animate. Per dire: oltre all'immancabile Gundam, ci hanno messo Mazinga Z, Getter Robot e perfino il miticissimo Daitarn. Ci sono tanto di animazioni per i combattimenti (ricordate F-91?), peccato solo che, trattandosi di un gioco strategico assolutamente nipponico, sia anche abbastanza incomprensibile. Rinunciate direttamente all'idea che qualcuno lo traduca per i mercati esteri. Qualche speranza in più invece ce l'ha BATTLE RACERS, anch'illo Banpresto e anch'illo per Suppa Famicom.

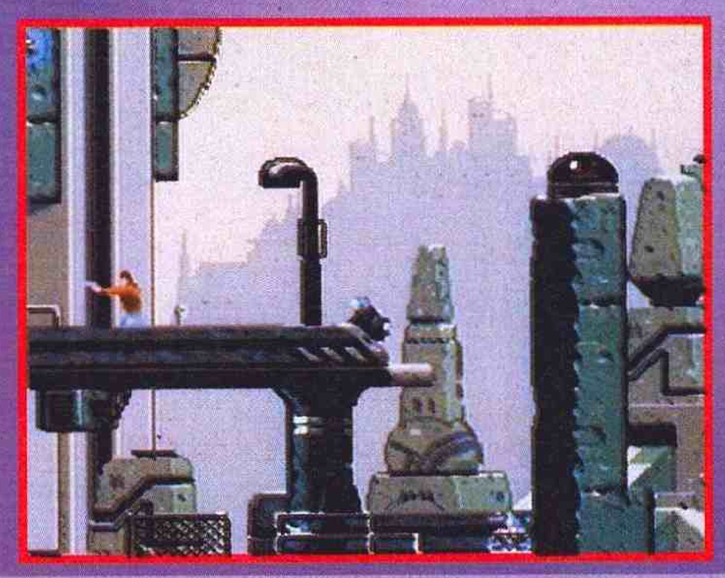
Questo è un arcade puro, al solito la Banpresto non eccelle in originalità, visto che si tratta né più né meno di un Formula Zero per due giocatori. Si tratta infatti di un gioco di corse su piste in Modo 7, con lo split screen per due giocatori, e con la sola differenza che qui non si sceglie tra diverse macchine ma tra i vari Gundam, Ultraman & altri buffi, tipici personaggi, e che le loro attitudini al combattimento potranno liberamente sfogarsi per cercare di blastare tutti i contendenti e arrivare primi al traguardo. Sembrerebbe un po' un bidone, ma il dovere di cronaca...

FLASHBACK 3DO



Basta, per favore non ne posso più: Flashback è uno di quei tormentoni che da anni frequentano le news di Consolemania con la conversione di questa o quella console, e per farmi parlare in questo modo di un gioco come Flashback ci vuole tutta. Si tratta, a mio parere di uno dei migliori platform mai usciti su computer, il seguito (o meglio l'evoluzione) del già notevole Another World, dei bravissimi programmatori francesi della Delphine.

Il gioco ha infatti uno stile del tutto particolare, grazie alle fluidissime animazioni in rotoscape (24 frame al secondo per questa versione 3DO, praticamente perfetto) che utilizza personaggi digitalizzati e poi ritoccati su computer per ottenere delle animazioni del protagonista praticamente perfette. Grafica a parte il gioco poteva anche contare su un'incredibile varietà nelle azioni del personaggio principale che poteva camminare, correre, saltare, capriolare, e ancora appendersi, arrampicarsi, sparare e altro, e il tutto con una incredibile fluidità e continuità nei movimenti, grazie a un sistema di controllo che diventava ben presto una seconda natura. Se ci aggiungiamo che il platform aveva anche una discreta profondità - si trattava in gran parte quasi di un'avventura, con oggetti da recuperare e persone con cui parlare -, abbiamo il quadro completo di un gioco fantastico, forse un po' vecchiotto, ma in parte rivitalizzato dall'introduzione di nuove sequenze animate per la versione 3DO.



MEGA DRIVE . GAME GEAR . MASTER SYSTEM . SUPER NES . GAME BOY . SEGA 32 X

SEI UN RIVENDITORE?

MASTER PACK GAME GEAR
BATTERY PACK RICARICABILE, LENTE, LUCE, BORSA, ALIMENTATORE, KIT PULIZIA.

Db-Line

REGALA

MASTER PACK GAME BOY
BATTERY PACK RICARICABILE, LENTE, LUCE, BORSA, ALIMENTATORE, KIT PULIZIA.

MINI ARCADE
CON IL MINI ARCADE IL GAME BOY DIVENTA UNA SUPERCONSOLE LUCE, LENTE, AMPLIFICATORE E UN UTILE ALLOGGIAMENTO.

PRO PLAYER
HA TUTTE LE FUNZIONI CHE HAI SEMPRE SOGNATO. PER MEGADRIVE E SUPERNINTENDO.

SUPER PRO POUCH
LA BORSA PORTA CONSOLE UNIVERSALE. ALLOGGIAMENTI PER GAME BOY E RELATIVE CARTUCCE.

MEGAGRIP IV
UN JOYSTICK DALLE FANTASTICHE PRESTAZIONI PER MEGADRIVE.

MEGAMASTER II
IL SUPER JOYSTICK COMPATIBILE PER MEGADRIVE E MASTER SYSTEM.

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

PER OGNI **NUOVO** RIVENDITORE CHE ENTRO FINE MESE EFFETTUERA' UN ORDINE

DB- LINE REGALERA' 2 PRODOTTI FRA QUELLI PUBBLICIZZATI

ED AUTOMATICAMENTE VERRA' INSERITO NEL SERVIZIO NOVITA' SETTIMANALE.

SEI GIA' UN NOSTRO CLIENTE? ALLORA PER TE INIZIA IL DB-DAY!

TELEFONACI MARTEDI' 28 MARZO

IN QUESTO GIORNO I PREZZI DB-LINE IMPAZZIRANNO!

30 ARTICOLI A TUA DISPOSIZIONE A PREZZI IMBATTIBILI!

DISTRIBUZIONE SU SCALA NAZIONALE SOLO PER RIVENDITORI
I NOSTRI PUNTI DI FORZA? SERVIZIO NOVITA' CON PROMOZIONI E SUPER-OFFERTE SETTIMANALI - PRODOTTI ORIGINALI E GARANTITI
CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE
SERVIZIO INFORMAZIONI AUTOMATICO 24/24h. - VOXonFAX 0332/767360

Db-Line

DB-LINE srl -V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21040 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/819104 - 767270 - FAX 0332/767244 - 819044 - VOXonFAX 0332/767360
bbs: 0332/706739 - 767277

IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC GOLD

SNES, MEGADRIVE

Ormai lo sappiamo, la US Gold è un'accanita frequentatrice di Olimpiadi, e non perde occasione di accaparrarsi questa o quella licenza ufficiale per i giochi. D'accordo, ma le prossime Olimpiadi si terranno nel 1996 (ad Atlanta per la precisione, ricordate?), non vi sembra un pochino troppo presto per un gioco sulle Olimpiadi?
Proprio così, Izzy non è altro che il pupazzetto, la mascotte, dei prossimi giochi Olimpici di Atlanta e la US Gold ha pensato di preparare un po' l'ambiente dedicandogli un gioco su SNES e Megadrive.Izzy, a differenza della maggior parte delle mascotte non è un orsetto, un cagnolino o un aborto di stanghette con una testa a palla, è un... niente. In effetti non ha una personalità molto ben definita, ma la cosa gli può restare parecchio comoda, visto che si può trasformare in qualunque oggetto voglia - oggetti di ispirazione sportiva naturalmente, visto il gioco che è, tanto per cambiare, un platform. Lo scopo è quello di ritrovare, in altrettanti livelli, i cinque anelli olimpici trafugati prima dell'inizio delle Olimpiadi.

Inutile dire che pullulano i bonus e i livelli segreti (oltre agli otto stage "canonici" che compongono il gioco ce ne sono sei bonus se siete stati particolarmente veloci nel completare i livelli) e i

nemici di fine livello: per affrontarli, oltre alle sue capacità atletiche e di salto potrà contare su tutta una serie di trasformazioni. Izzy può infatti diventare un arciere, uno skateboarder, un deltaplanista, un lanciatore di martello, un giocatore di baseball, un giavellotto o uno schermidore a seconda delle occasioni.
Il gioco è praticamente ultimato, aspettatevi una recensione al più presto.

MET

<GeNesIS 32-x>

>SAturRN<

PlaYSTatIOn

<PSX>

Gli

.!3Do!!

SPECIALIZZATI IN VENDITA X CORRISPONDENZA - ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30
PER ORDINI O INFORMAZIONI: TEL.0382/927810-TEL.0382/927811-FAX.0382/927602
SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE - RITIRIAMO USATO 32 BIT

DAYTONA RACING USA	139.000
VICTORY GOAL	149.000
ECCO THE DOLPHIN	DISPONIBILE
PEBBLE BEACH GOLF	DISPONIBILE
CLOCKWORK KNIGHT	99.000
VIRTUA FIGHTERS	159.000
GALE RACER	129.000
WANCHAI CONNECTION	149.000
TAMA	119.000
MYST	159.000
GOTHA	149.000
PANZER DRAGOON	149.000
RAMPO	DISPONIBILE
DEADLUS	DISPONIBILE
DREAMHOUSE	DISPONIBILE
SHINOBY EX	DISPONIBILE
GREATEST 9	DISPONIBILE
STARCADE	DISPONIBILE
VIRTUAL HANG ON	DISPONIBILE
BATTLE MONSTERS	DISPONIBILE
MASTERS GOLF	DISPONIBILE

SUPER MOTOCROSS	119.000
SUPER SPACE HARRIER	139.000
METAL HEAD	139.000
COSMIC CARNAGE	119.000
SUPER AFTER BURNER	119.000
CORPSE KILLER	119.000
NIGHT TRAP	139.000
DOOM	139.000
VIRTUA RACING DELUXE	139.000
STAR WARS ARCADE	119.000
SURGICAL STRIKE	119.000
STELLAR ASSAULT	119.000
COLLEGE BASKETBALL	139.000
GOLF 36 HOLES	139.00
TEMPO	139.000
SLAM CITY	119.000
SUPREME WARRIOR	119.000
FAHRENHEIT (CD)	119.000
MIDNIGHT RIDERS (CD)	119.000
SHADOW OF ATLANTIS	DISPONIBILE
MORTAL KOMBAT 2	DISPONIBILE

<AccESSOri>

JOYPAD ORIGINALE 3DO	85.000
JOYPAD INFRAROSSI 3DO(LA COPPIA)	99.000
JOYSTICK 3DO	TEL.
INTERFACCIA JOYSTICK 3DO/SNES	85.000
LASER GUN 3DO	99.000
JOYPAD ORIGINALE SATURN	69.000
JOYSTICK SATURN	
VIRTUA STICK	DISPONIBILE
VOLANTE DAYTONA SATURN	DISPONIBILE
MEMORY CARD SATURN	DISPONIBILE
JOYPAD PLAYSTATION	DISPONIBILE
MEMORY CARD PLAYSTATION	DISPONIBILE
NAMCO JOYPAD PS-X SPECIAL	DISPONIBILE

offERte <conSOles>

PANASONIC 3DO FZ-10 + MEGARACE	859.000
PANASONIC 3DO FZ-10 + STARBLADE	899.000
PANASONIC 3DO FZ-10 + SUPER SFII TURBO	899.000
SEGA SATURN JAP + GIOCO	1.349.000
MEGA DRIVE 32-X + DOOM	459.000

DISPONIBILE LA MITICA 3D0 BLASTER, FINALMENTE IL 3D0 SUL TUO PC!!!

>coNsoleS

SEGA SATURN JAP	1.199.000
SEGA GENESIS 32-X	349.000
MEGA DRIVE 32-X	349.000
SONY PLAY STATION PS-X	TEL.
NEC FX	999.000
3D0 NEW FZ-10 USCITA SCART	TEL.

SPeciALisTI !

RIDGE RACER	189.000
TOSHINDEN	189.000
MOTOR TOON GP	179.000
PARODIUS	149.000
A-TRAIN 4	DISPONIBILE
GUNDAM	DISPONIBILE
TWIN GODDESSES	DISPONIBILE
CRIME CRACKERS	DISPONIBILE
PHILOSOMA	DISPONIBILE
V-ZONE	DISPONIBILE
METAL JACKET	DISPONIBILE
KINGS FIELD	DISPONIBILE
COSMIC RACE	DISPONIBILE
HIT THE BLOOD	DISPONIBILE
NEKKETSU OYAKO	DISPONIBILE
RAIDEN PROJECT	DISPONIBILE
CYBER SLEED	DISPONIBILE

OffErTE <3d0>

SPACE ACE	119.000
YU-YU HAKUSHO	109.000
FLASHBACK	119.000
STRAHL	109.000
KINGDOM FAR REACH	109.000
CLAYFIGHTER II	119.000
CREATURE SHOCK	119.000
LOST VIKINGS	109.000
SYNDICATE	119.000
SUPREME WARRIOR	99.000
THEME PARK	109.000
DRAGON LORE	119.000
STARBLADE	99.000
GEX	119.000
11TH HOUR	129.000

NEED FOR SPEED	89.000
MEGARACE	69.000
ROAD RASH	89.000
ALONE IN THE DARK	89.000
SHOCK WAVE	89.000
DEMOLITION MAN	89.000
SAMURAI SHOWDOWN	89.000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.000
NOVASTORM	89.000
CRIME PATROL	89.000

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PC CD-ROM

SI EFFETTUA SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIA PITAGORA 9/11
27010 GIUSSAGO (PV) ITALY

MADE IN

Questo mese ho mal di testa, quindi non fate troppo rumore e beccatevi 'sto Made in Japan ridotto... MA

Anche questa volta il MiJ si fa in due, e pare che anche il mal di testa venga distribuito equamente tra tutti... Alex

IL NUOVO SNACK DELLA SONY

Pigliate una scatola di cartone, disegnateci su tre strani biscotti e piazzateci la parola "Crackers". Che cosa potrebbe essere? Un clone dei Ritz o roba del genere? Sbagliato, è il nuovo gioco della Sony per il (non troppo) neonato Playstation: si tratta di GameCrackers (anche conosciuto come Crime Crackers NdAlex), una specie di Wolfenstein 3D futuristico dotato di un sacco di bella grafica e di una velocità e fluidità davvero interessanti. L'uscita è prevista per Marzo ma, come si suol dire, non si sa mai...

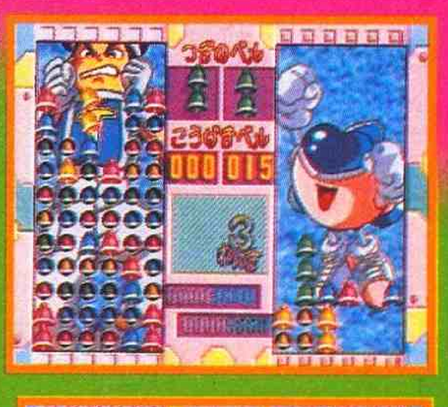
PARODIUS AL TOP

Titolo parecchio scontato per un gioco che, in fondo, è abbastanza innocuo. Stiamo parlando di Top Parodius per Playstation, sviluppato dalla Konami e decisamente rassomigliante come tecnica ai migliori coin-op del genere attualmente in circolazione (sapete tutti in ogni caso che Parodius è nato come macchina da sala, vero?). La versione per Playstation può vantare un sacco di grafica grande e veloce, delle ottime colonne sonore lette direttamente da CD e nessun rallentamento. Speriamo...

L'ENNESIMO STREETFIGHTER

Sì, ma fatto dalla gente che è capace di farli (non so se mi spiego). La Capcom infatti sta per lanciare il suo nuovo coin-op basato sulla stessa struttura del famosissimo SF2, e cioè un picchiaduro uno-a-uno, che sarà realizzato dallo stesso team di Nightstalkers, noto anche come Vampire - The Night Warriors. In questo nuovo coinoppone sarà possibile malmenarsi con Wolverine, Tempesta, Psylocke, Ciclope, le Sentinelle e probabilmente anche Magneto. Sperando sempre in una conversione qualsiasi per una qualche console, vi rimando al prossimo gioco Capcom, che sarà comunque un altro picchiaduro (nove su dieci).

ANCORA TWINBEE

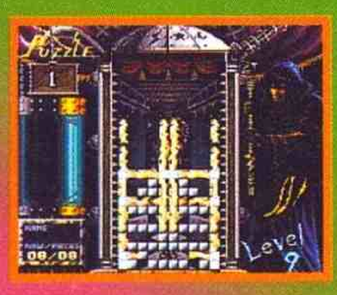


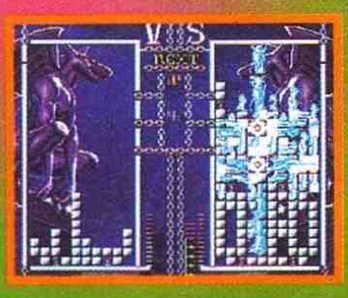
Twinbee è nato come spara-e-fuggi (noto anche come Bells 'n' Whistles) sulla falsariga di Parodius, peraltro edito dalla stessa casa di software. L'interessante però è notare come i protagonisti del gioco - un gruppo di ragazzi con relative astronavi dotate di braccia e gambe - siano riusciti a diventare popolari indipendentemente dalla sorte dei vari giochi: tanto per farvi un esempio, ecco a voi questo nuovo gioco per SNES della Konami chiamato Twinbee Puzzle, una specie di Tetris/Puyo Puyo con i suddetti personaggi. Altre caratteristiche? Probabilmente nessuna...

JAPAN

ALEXEJ STRIKES BACK

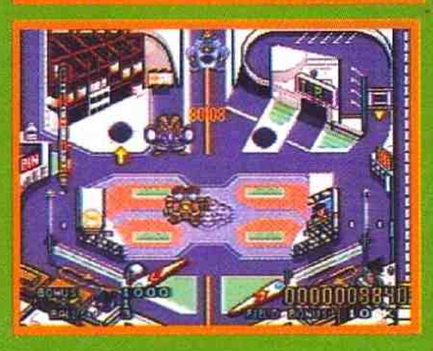
Tetris è di nuovo tra noi, o meglio tra gli utenti del SNES, grazie a questo Super Tetris 3. I Giapponesi si sono scoperti una vera e propria passione per questo genere di giochi, tant'è che continuano a sfornarne in continuazione magari "appoggiandosi" a nomi famosi o personaggi conosciuti (vedi il box di Twinbee)(vedi anche il box della Hudson Soft NdAlex). Il "fascino" di Tetris però non ha bisogno di presentazioni, grazie soprattutto alla fama conquistata da questo in versione Gameboy: ecco quindi la terza parte della serie, zeppa di strani power-up, esplosioni a catena e di pezzettini che si incastrano dove non dovrebbero. Insomma, la solita solfa? Potrebbe, ma potrebbe anche rivelarsi un bel giochino, ne più ne meno come Tetris Flash.





LA GENTE DAVVERO NON HA NULL'ALTRO DA FARE...

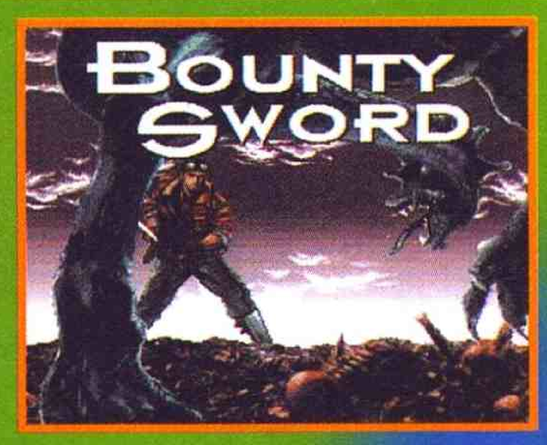
I Super Deformed hanno successo? I flipper hanno successo? Bene, facciamone un mix. Questo più o meno devono aver pensato i dirigenti della Banpresto, che se ne sono usciti con Battle Pinball, questo bizzarro ibrido tra mostriciattoli idrocefali e un piano inclinato zeppo di lucette. L'idea potrebbe anche non essere troppo male, aspettiamo a dirlo, certo che bisogna riconoscere però che questi sono davvero alla frutta...



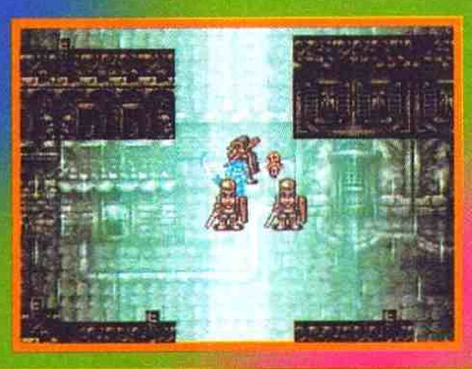
TAXI, SEGUA QUEL GUNDAM!

Un giorno o l'altro finirà la mania dei Super Deformed. Fino ad allora, saremo costretti a beccarci giochi di calcio, giochi di strategia militare, platform game e ora anche giochi di guida popolati di insettoni troppo cresciuti, robot dagli occhi enormi e personaggi vari altrettanto bizzarri. Great Battle Chase infatti unisce la corrente dei giochi di guida in Modo 7 con i suddetti pupazzoni tanto popolari, e che cosa ne è venuto fuori? Non chiedetelo a noi, guardate le foto e giudicate un po'.

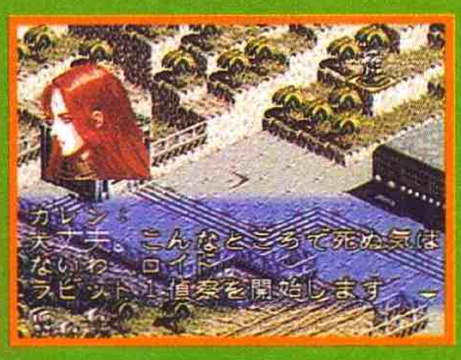
AFFITTASI LAMA



Ecco un altro di quei bei giochi che in Italia saranno completamente snobbati. Se non fosse per particolari casi comunque molto isolati come quello di Soleil (recensito su questo numero), i giochi di ruolo di questo tipo nel nostro paese non si vedrebbero mai: tanto vale rifarsi gli occhi su questo Bounty Sword, interessante rivisitazione fantasy dei cosiddetti cacciatori di taglie. Per SNES, ovviamente.



MACELLO, CHE BELLO!



I giochi di strategia sono un'altra di quelle cose popolarissime in Giappone e abbondantemente snobbati da noi. Questo Front Mission ne è l'ultimo esempio: si tratta di un gioco di ruolo con alcune sezioni tattiche ambientato in una Terra post-Conflitto, completamente distrutta e popolata da un sacco di ragazzini che fanno i buffoni a bordo di alcuni droidi eccessivamente armati. Insomma, un gioco interessante, ma chissà se verrà mai tradotto - non dico in italiano, ma almeno in inglese?

NON SI GIOCA:
SI SOPRAVVIVE!

ZERO TOLERANCE™

IL DOOM II SU MEGADRIVE !

ALCUNI TERRORISTI HANNO ATTACCATO LE VOSTRE LINEE DIFENSIVE; LA TUA SQUADRA DOVRA' PERLUSTRARE IL COMPLESSO, IMPOSSESSARSI DI UN ARSENALE E LIQUIDARE LE FORZE NEMICHE.

MEGADRIVE

ACCOLADE®

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

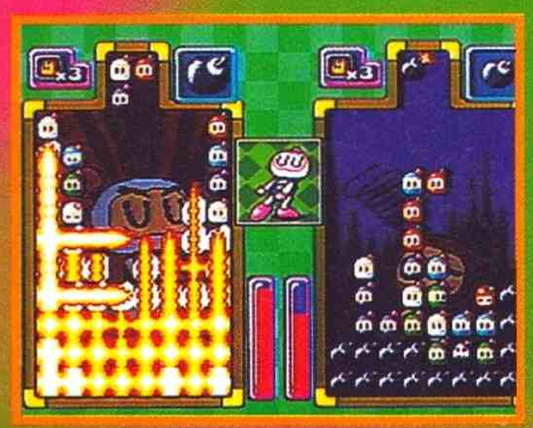
LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

MADE IN JAPAN

ANCHE LA HUDSON CI PROVA...

Super Pandibon non è il nome di un nuovo snack - perlomeno non ancora. Si tratta dell'ennesimo gioco in stile Puyo Puyo realizzato sfruttando personaggi famosi. Questa volta tocca alla Hudson Soft con Bomberman in tutta una serie di impersonificazioni, dal bombarolo jamaicano a quello giapponese appassionato di karaoke. Lo vedremo mai?



I PUZZLE "DIFENTERANNO PATRONI TI MONTO"

Almeno questa è la nostra impressione, dopo aver aperto il paccone appena arrivato dal Giappone e aver trovato una marea di notizie su titoli vari ed eventuali eredi di Tetris e Puyo Puyo. Anche il Saturn ne è caduto vittima, a opera della Sunsoft. Il simpaticissimo personaggio che serve da richiamo per questo titolo è Hebereke, un pulcino - un pinguino? Boh - con un cappellino di lana alla "150 grammi di bontà in olio d'oliva". Inutile dire che la grafica è coloratissima, ecc ecc, ma serviva su Saturn un puzzle in questo momento?

ROAD OF PALADIN

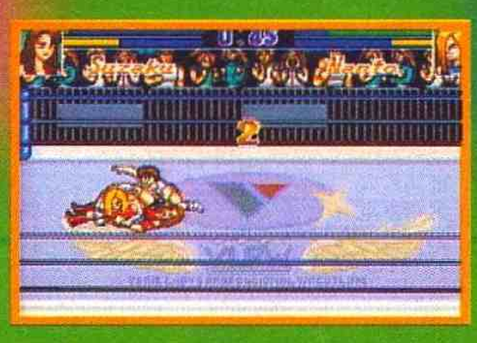
Un RPG per SNES dalla grafica abbastanza carina. Come ha fatto giustamente notare MA più indietro, però, non se ne vedono troppi qui da noi, e comunque se si vedono non si capisce nulla perché sono rigorosamente in giapponese. Però un pensierino ce lo si potrebbe fare...

MA NO, UN ALTRO PUZZLE COI PERSONAGGINI FAMOSI...

Ebbene sì, anche questa volta qualcuno ha pensato bene di utilizzare la propria mascotte per fare un puzzle game. E i protagonisti dell'ennesimo gioco di questo tipo sono i due draghetti di Bubble Bobble,

come si potrebbe facilmente intuire dal titolo, Puzzle Bobble. Ma quando finirà?

CHE BELLO GUARDARE LE SIGNORINE CHE SI PICCHIANO!



Sarebbe meglio cambiare il titolo in "Che bello picchiare le signorine"...
E' proprio quello che succede in Stardust Suplex, che altro non è che un gioco di wrestling femminile per Super Famicom, con un numero di giocatori da uno a cinque. La grafica non sembra spettacolare, ma sembra essere abbastanza giocabile, specialmente se si considerano i sedici personaggi (di cui alcuni anche maschi... Mah!).

MEGA DRIVE

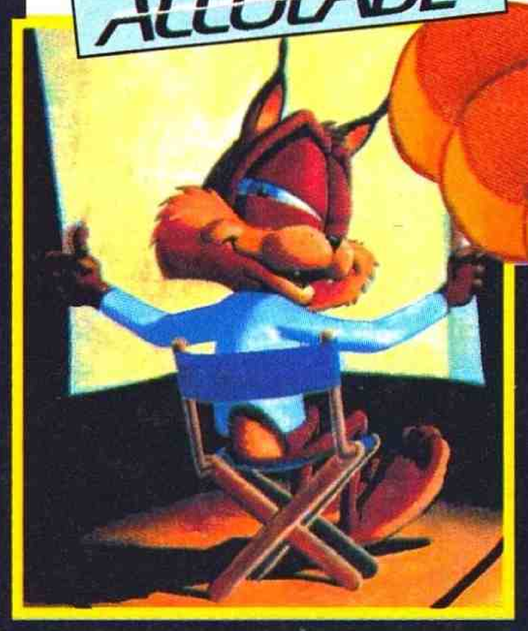
BUBSY II™

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

RITORNA PIU' SPIRITOSA CHE MAI L'INTREPIDA LINCE ROSSA

UN PAZZESCO GIRO TURBINOSO NELL' AMAZATORIUM FA DA SFONDO ALLA SECONDA AVVENTURA ANIMATA DI BUBSY, ALLA RICERCA DEI SUOI TESTARDI NIPOTINI. MA COME SE LA CAVERA' LA CELEBRE LINCE ROSSA DI FRONTE ALLA MOLE DEL PIU' GRANDE MAIALE CHE LA STORIA RICORDI?



CARATTERISTICHE

5 MONDI DA ESPLORARE, 4 LIVELLI DI DIFFICOLTA', 5 MODI DIVERSI DI GIOCARE, EFFETTI SONORI E SPIRITOSAGGINI COMPLETAMENTE NUOVI, LA COLONNA SONORA ACCOMPAGNA TUTTI I MOVIMENTI DI BUBSY.

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

MADE IN JAPAN

L'ODISSEA STRABILIANTE...

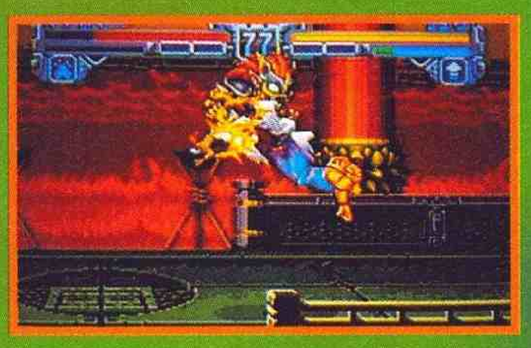
E' in arrivo in Giappone il seguito per Super Famicom di quel Super Pinball della Meldac recensito un pacco di numeri fa. Il nome - Super Pinball II The Amazing Odyssey - fa presagire bene, e anche la grafica non sembra poi troppo male, anche se forse ricorda un po' troppo da vicino la prima puntata per risultare innovativo. Vedremo...

SUPER CHINESE LAND

Aha, allora avevo letto giusto! Sembra proprio essere una saga quella dei super cinesi, e questa è la terza puntata per Game Boy. Sembra un incrocio tra arcade adventure e RPG, così molto probabilmente non lo vedremo mai qui in Italia. Ma del resto chi vuole giocare a un RPG su Game Boy (probabilmente solo chi ha l'adattatore per la corrente...)?

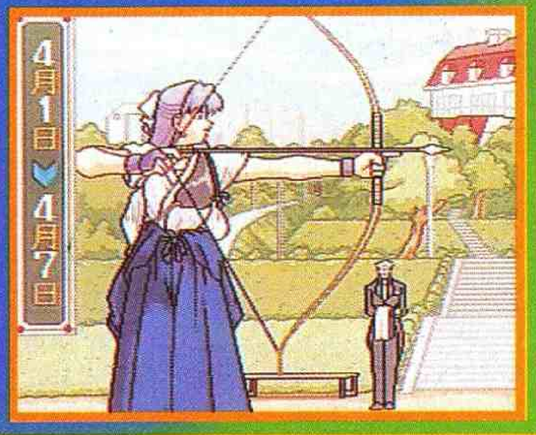
SUPER CHINESE FIGHTER

Spero che il titolo sia questo, anche se all'inizio avevo letto Chiruse sulla press release - ma cercate di capirmi, il titolo era scritto a mano e non era assolutamente facile da decifrare. Ennesimo picchiaduro per Super Famicom, sembra avere tutte le caratteristiche degli altri: un po' di personaggi, mosse speciali e via dicendo. Nulla di nuovo, quindi, anche se la grafica è molto accattivante. Ne vale la pena? Mah, lo sapremo solo dopo averlo provato...



IL PC ENGINE NON MORIRA' MAI

E speriamo di non avere lo stesso influsso che ha Max sugli eventi, perché altrimenti domani la NEC smette di produrlo. Comunque sia, ecco qui - per dovere di cronaca, tanto non arriverà mai in Italia - Metal Angel 2 per PC Engine CD-ROM2. Si tratta - ma no - di un RPG interamente in giapponese, per cui, cari possessori di CD-ROM per PC-Engine, armatevi di pazienza e di vocabolario (ah, ah, aha, come sono ottimista...) e correte dal vostro importatore parallelo di fiducia.



YOU TOO

IN CENTRO A TORINO
VIA ROSSINI 3/e (quasi ang. via Po)

METAL JACKET
PHILOSOMA
GUNDAM
CYBERSLED
DARSTALKER
TEKKEN
RAIDEN X
RIDGE RACER 2
STARBLADE - ALIEN TRILOGY
GALACTIC CRUSADE - BIG BLUE

DAYTONA
PANZER DRAGON
VICTORY GOAL
ECCO THE DOLPHIN
SHINOBY EX
DEADLUS
RAMPO
VIRTUA HANG ON
CLOCKWORK KNIGHT - VIRTUA FIGHTER

£. 990.000

VIEW POINT
WIND JAM-
MERS
SENGOKU 1
SENGOKU 2
STREET HOOP
GOKAISER
(178 mega)
DOUBLE DRAGON(144 mega)
KING OF FIGHTER 95
AGGRESSORS OF DARK KOMBAT

JOYPAD INFRAROSSI 3DO
INTERFACCIA JOYPAD 3DO
LASERGUN 3DO
JOYSTICK SATURN
JOYSTICK PSX
MEMORY CARD PSX

VUOI UN PSX SATURN 3DO ?

NOI RITIRIAMO
IL TUO USATO
E LO PERMUTIAMO
CON UN 32BIT
SYSTEM

NUMEROSI TITOLI
PER SNES
E MEGADRIVE
IN OFFERTA
INOLTRE NOLEGGIO
VIDEOGIOCHI
(IN TORINO E
PROVINCIA)

MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE

ORARIO

10.00 - 13.00
15.45 - 19.30
LUNEDI MATTINA CHIUSO

£. 990.000

TETSU JIN 2
STRAHL
FLASHBACK
BELZERION
11TH HOUR
POWERSLIDE
YU YU HAKUSHO - QUARANTINE
VR DRAGON WARS
DRAGON LORE - GEX

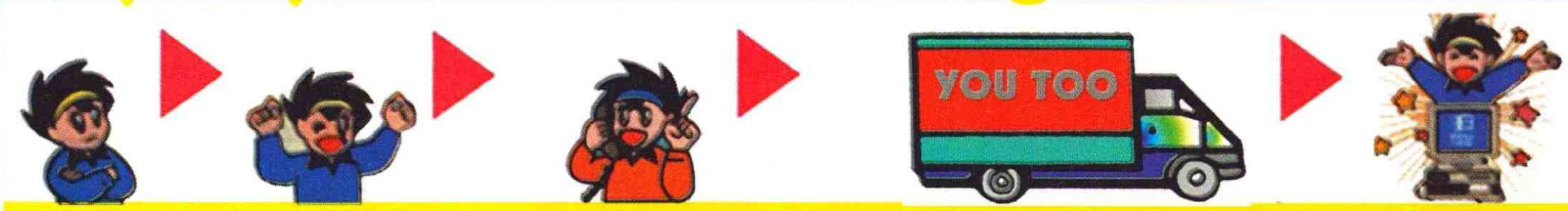
£. 1.190.000

BATTLE HEAT
TEAM INNOCENT
FX FIGHTER
e altri 13 titoli

32X

TEMPO JR
MORTAL KOMBAT II
SUPER MOTOCROSS
METAL HEAD
COSMIC CARNAGE
STAR WARS ARCADE
ALONE IN THE DARK II
CHAOTIX
RBI. BASEBALL 95
C2 JUDGMENT CLAV
MOTHERBASE

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Tel. (011) 88.99.20 - consegna in 24 e 36 ore



LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

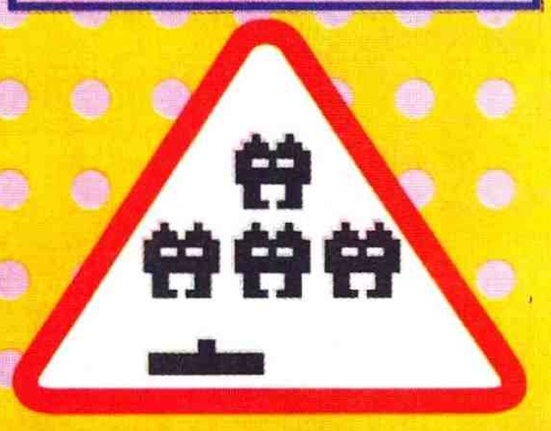
Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.



SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

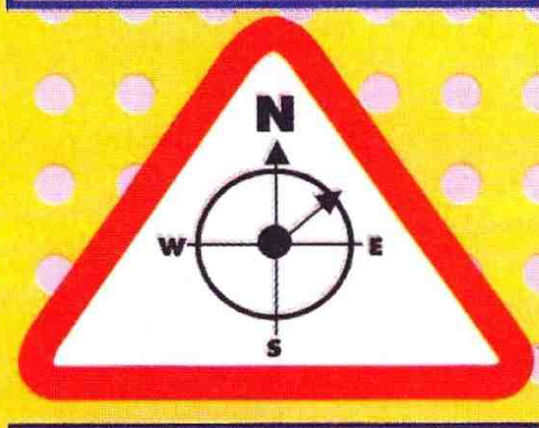
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.



STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

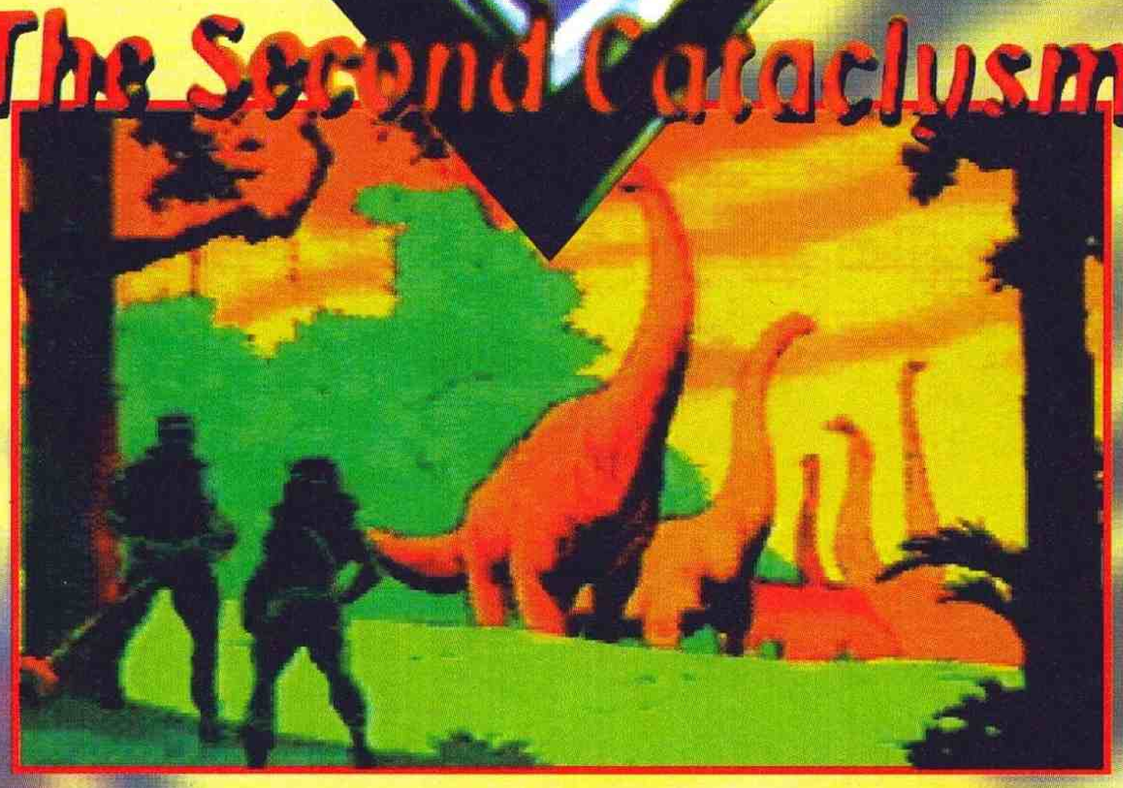
PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

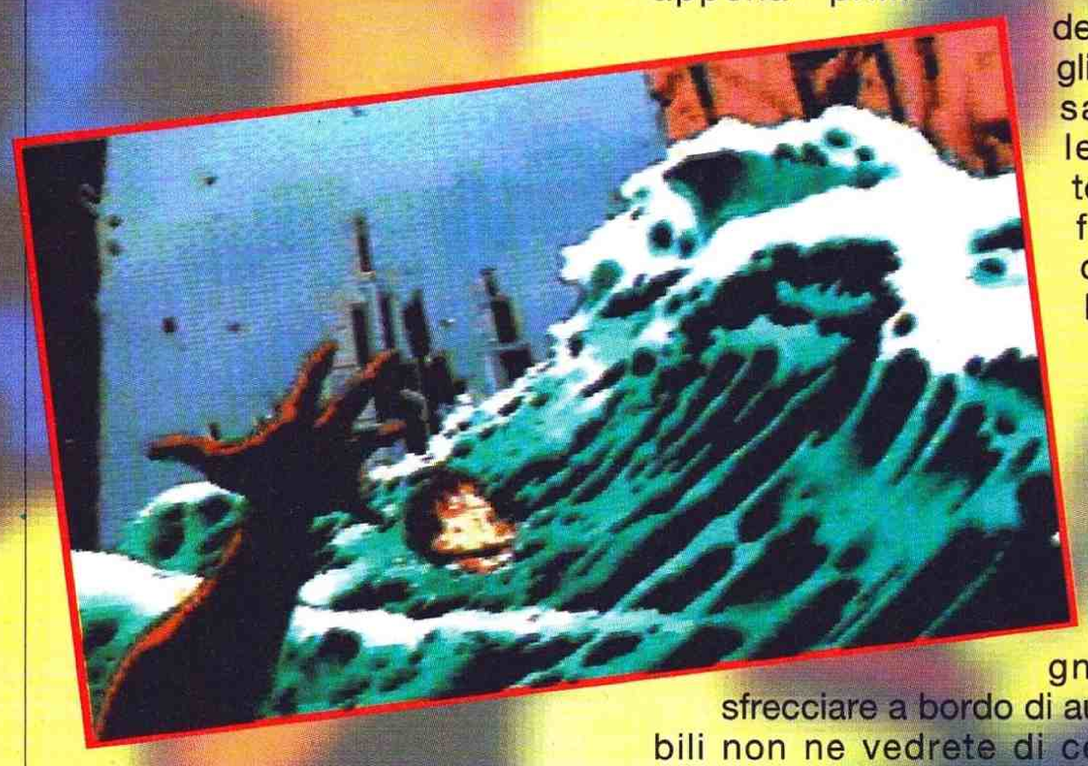
GIOCATORI	1-2
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

Cadillacs and Dinosaurs
The Second Cataclysm

Avete mai visto un dinosauro alla guida di una Cadillac? No? Peccato, scommetto che vi sarebbe piaciuto tantissimo...

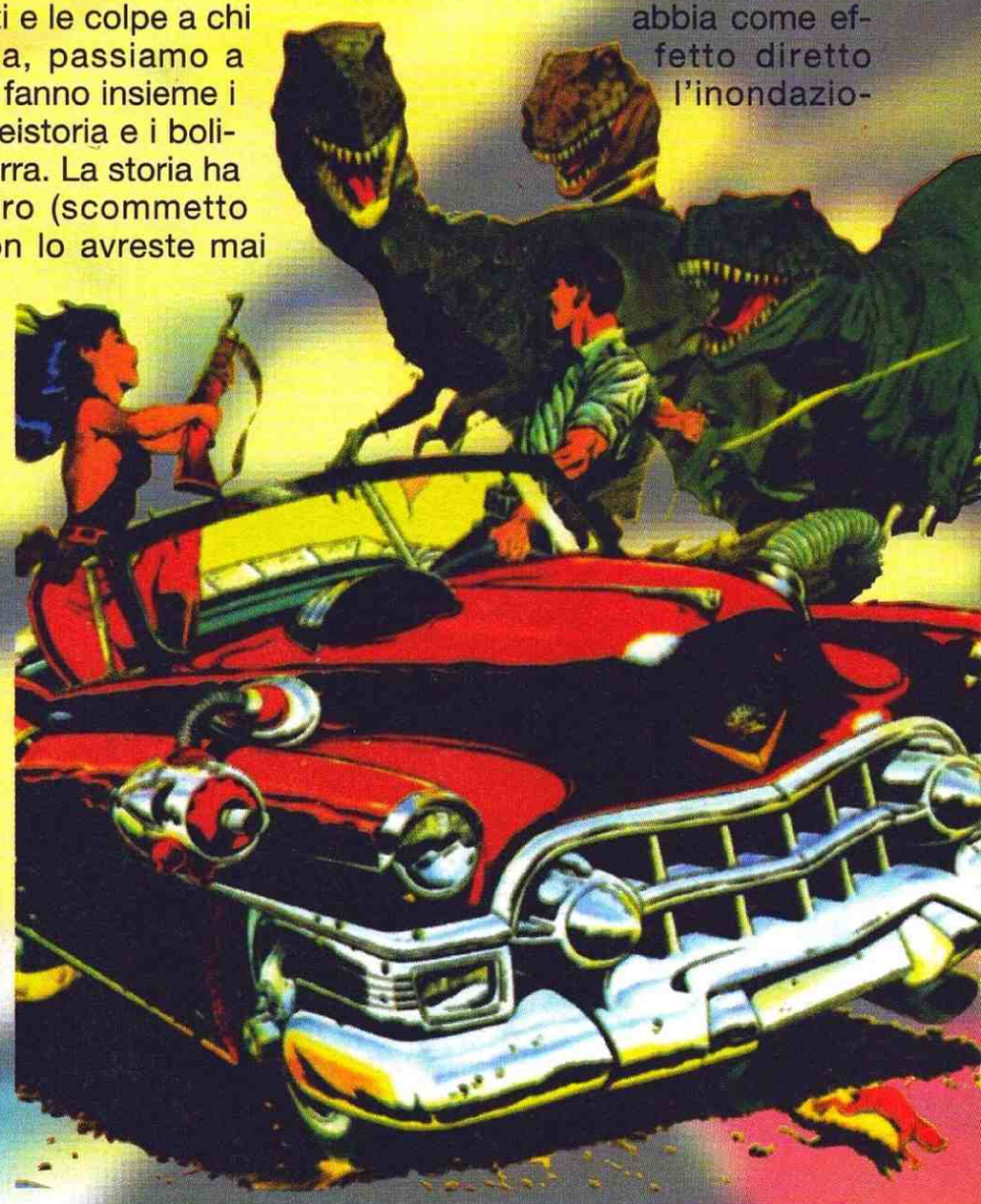


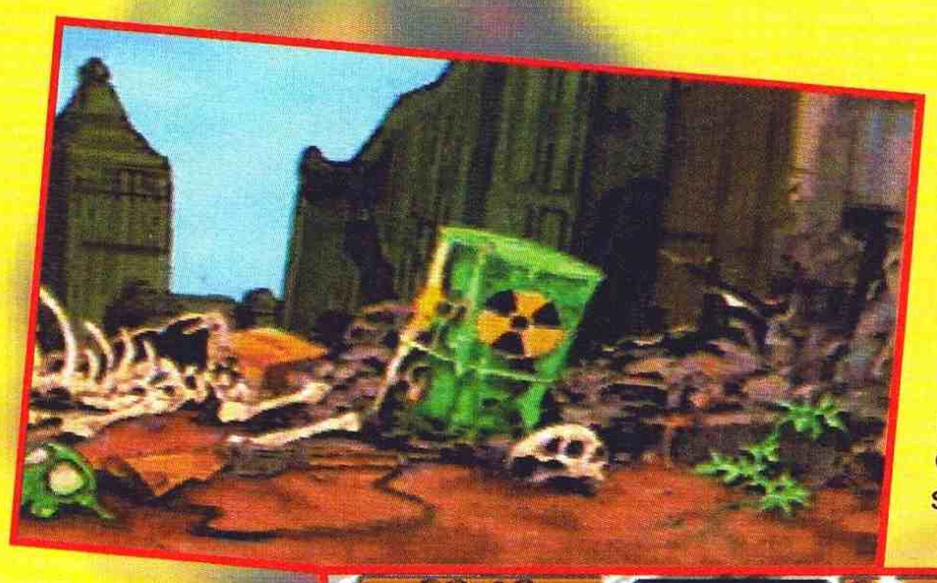
Personalmente mi è capitato di vedere dinosauri alla guida di grosse Cadillac del '57, almeno in due occasioni: la prima volta mi è successo mentre leggevo The Far Side Gallery, di Gary Larson (un fumetto che, tra l'altro, consiglio a tutte le persone dotate di un sano e perverso senso dell'umorismo), la seconda dopo una gara a birra e salsicce e appena prima dei coniglietti rosa con le pantofole a forma di bambino. In ogni caso, di dinosauri impegnati a sfrecciare a bordo di automobili non ne vedrete di certo in Cadillacs and Dinosaurs.



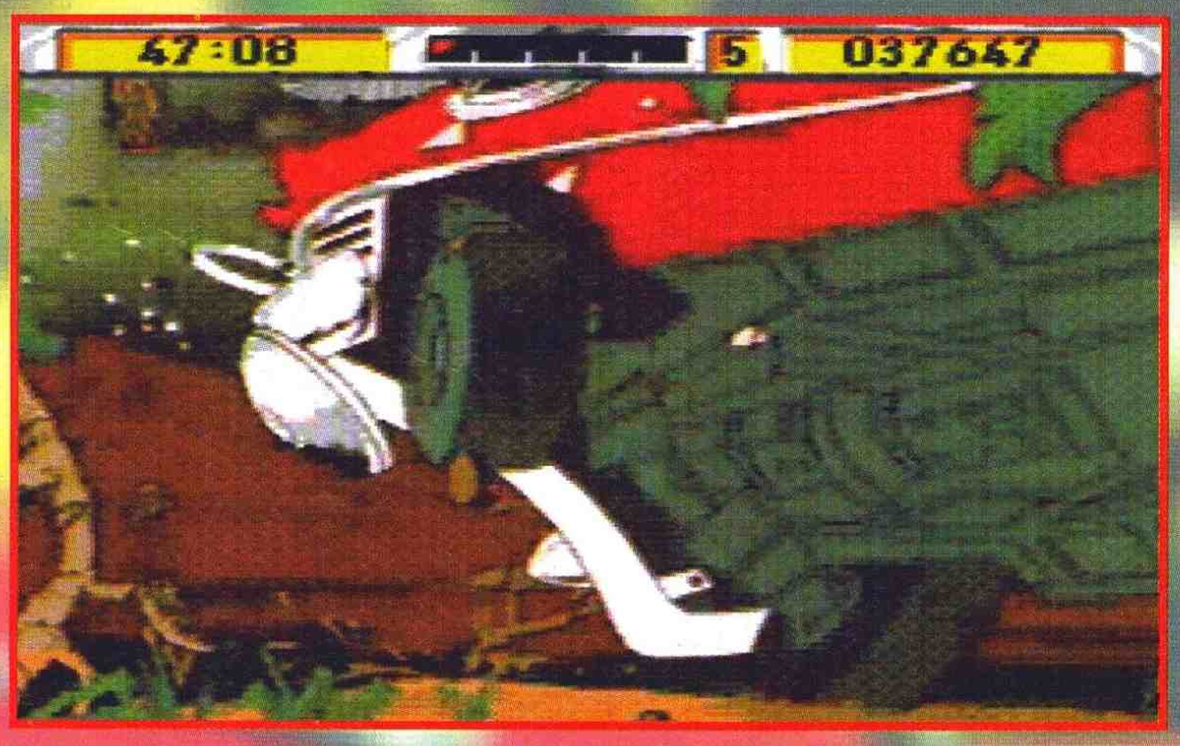
Tanto per cominciare, chiariamo subito l'origine di un'idea tanto balorda (le Cadillac, per coloro che non dovessero saperlo, sono famosissime auto americane degli anni '50-'60, dei veri e propri miti per un'intera generazione): non sono i programmatori del gioco i responsabili dell'accostamento balordo tra dinosauri e Cadillac, bensì l'autore del celeberrimo fumetto Xenozoic Tales, tale Mark Shultz.

Attribuiti i meriti e le colpe a chi di competenza, passiamo a vedere cosa ci fanno insieme i giganti della preistoria e i bolidi del dopoguerra. La storia ha inizio nel futuro (scommetto che questo non lo avreste mai immaginato), esattamente nell'anno 2600 della Terra. Il buco nell'ozono, di cui si parla da così tanto tempo ma per il quale non si è fatto abbastanza, si è infine stufato di aspettare l'intervento umano, e ha deciso di causare una bella catastrofe in grande stile. Beh, a essere precisi lui si è limitato a non evitare la catastrofe, alla quale hanno gentilmente provveduto il raggi solari non filtrati. Risultato della cosa, comunque, è stato lo scioglimento della calotta polare. Alcuni di voi staranno sicuramente pensando: "E a noi? La calotta polare è ben lontana da qui, lasciamo pure che si sciolga!". Peccato che l'improvviso riversarsi in mare di alcune migliaia di tonnellate di acqua in più abbia come effetto diretto l'inondazio-





ne di buona parte della terra ferma, con conseguente distruzione della civiltà umana. Una prospettiva non troppo rosea, soprattutto se consideriamo che qui non si parla di fantascienza, bensì di un rischio fin troppo reale.
Torniamo comunque a noi; i pochi umani che sono sopravvissuti si sono raccolti in rifugi sotterranei, riportando in vita la tecnologia del dopoguerra (perché proprio quella non so dirvelo...), con tanto di meravigliose Cadillac a spasso per una Terra completamente devastata e tornata allo stato selvaggio. La cosa, comunque, più inspiegabile è il ritorno dei dinosauri; purtroppo non sono stato un lettore abbastanza assiduo della serie di Shultz, e non sono quindi in grado di darvi spiegazioni al riguardo, e neppure ricorrendo alle mie fantasie più sfrenate riesco a trovarne una per il fenomeno. Fatto sta, comunque, che i dinosauri sono tornati, e che ora è necessario convivere con loro.
Il gioco consiste fondamentalmente - e aggiungerei anche unicamente - nel vagare per un mondo selvaggio a bordo della propria Cadillac del '57. Delle antiche autostrade non restano che vaghi sentori, letteralmente ricoperti da arbusti, tronchi, massi e altri ostacoli di questo genere. A tutto questo vanno poi aggiunti i dinosauri, che da soli o a branchi attraversano in diversa misura la strada; a questo punto, sapendo che il passeggero passa il proprio tempo con un fucile puntato verso la strada, qualunque videogiocatore è in grado di trarre le proprie conclusioni... errate! Già, perché di sparare ai poveri dinosauri non se ne parla neppure, a meno che non si tratti di esemplari dichiaratamente ostili. Quando un povero Brontosauro decide di spuntare dagli alberi, magari attraversandovi la strada, dovrete semplicemente ingegnarvi per evitarlo, evitando accuratamente di fargli del male.
Il gioco, dunque, è fondamentalmente una gara contro il tempo dall'ambientazione un po' particolare, dove le armi servono quasi unicamente a ripulire la strada da eventuali ostacoli. La macchina deve evitare di subire troppi danni, ma in caso contrario è sempre possibile raccogliere un power-up per rimediare alla cosa. Di tanto in tanto capita di trovarsi davanti a un bivio: se la strada scelta porta a ripercorrere la stessa zona precedentemente passata, allora è necessario scegliere l'altra direzione (semplice, no?).



La grafica è piuttosto buona, ma il suo pregio più grande è quello di rifarsi notevolmente allo stile del fumetto, creando così la giusta atmosfera per il gioco (le sequenze animate tra un livello e l'altro sono assolutamente perfette da questo punto di vista!), supportata anche dal parlato e dalla musica. La macchina risulta molto manovrabile, malgrado le dimensioni, e la possibilità di giocare in due contemporaneamente (un pilota e uno "sparatore") è veramente un'ottima cosa. Il difetto principale del gioco, comunque, è la ripetitività: cambiano i dinosauri, cambia il percorso, ma il discorso resta fondamentalmente lo stesso.
Un acquisto d'obbligo per coloro che amano Xenozoic Tales, o che almeno apprezzano questo particolare genere di fumetti. Per gli altri potrebbe risultare noioso.

Andrea Fattori

MEGA CD

GRAFICA + molto d'atmosfera + intermezzi perfetti	89
SONORO + ottimo il parlato + musiche d'atmosfera	89
GIOCABILITÀ + molto manovrabile + perfetto per due giocatori	87
LONGEVITÀ + divertente e diverso - troppo ripetitivo	80
ROCKET SCIENCE GAMES	86

IN OMA
UN JOYPAD A PER OGNI CARTUCCIA

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
(PERFECT ELEVEN)
L. 99.000

FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95 L.75.000
DONKEY KONG COUNTRY L. 99.000
MORTAL KOMBAT II L. 74.000
SUPER STREET FIGHTER II L. 89.000

SEGA 32 X L. 299.000

SEGA SATURN +1 GIOCO L. 1.169.000

SONY PLAY STATION
+ 1 GIOCO L. 1.249.000

Disponibili molte altre novità!!!

PREZZI IVA ESCLUSA • DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI • CERCANSI AGENTI PER ZONE LIBERE

GGIO
SEI TASTI ACQUISTATA !

ELECTRIC DREAM s.a.s.

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLE, ACCESSORI
E VIDEOGAMES ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
Via Pietro Micheli, 33 - 73100 Lecce
Tel. 0831/312358 - 0831/942352
Cell. 0337/824752 - Fax 0831/312347

GRAZIE AL SUPER WILD CARD DX
FINALMENTE PUOI !!!

- AVERE SU UN NORMALE DISCHETTO HD LA COPIA DI SICUREZZA DEI TUOI GIOCHI PREFERITI SU CARTUCCIA
- CARICARE GIOCHI COME SUPER STREET FIGHTER 2 (32 MB) IN MENO DI 30 sec.
- UTILIZZARE IL SWC DX CON SUPER NINTENDO, SUPER NES (USA) O SUPER FAMICOM (JAP) GRAZIE A UN AUTOSWITCH PAL/NTSC
- SALVARE UNA PARTITA IN TEMPO REALE PER RIPRENDERE A GIOCARE PIU' TARDI
- ESPANDERE IL SWC DX FINO A 128 MB
- AVER BEN 12 MESI DI GARANZIA
- DIVERTIRTI A TROVARE I CODICI PER TEMPO/ENERGIA/VITE INFINITE
- CONNETTERE IL SWC DX CON UN PERSONAL COMPUTER TRAMITE UN CAVO SERIALE
- UTILIZZARE LA FUNZIONE EDITOR O VEDERE IMMAGINI CREATE CON UN COMPUTER ANCHE SE NON HAI ANCORA IL COMPUTER

TUTTI I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
LA DUPLICAZIONE NON AUTORIZZATA DI GAME CARTRIDGES COPERTE DA COPYRIGHT E' ILLEGALE

92

CLAYFIGHTER 2 JUDGEMENT CLAY

giocatori	1\2
livelli	-
livelli di difficoltà	3

Erano almeno due mesi buoni (e mi mantengo sull'eufemistico) che aspettavo l'uscita del seguito del picchiaduro più fuori di testa di tutti i tempi. Finalmente è arrivato il Judgement Clay

CLAYFIGHTER 2

Debbo dire che l'umoristico stravolgimento del titolo di Terminator 2 (sia come sottotitolo di questa cartuccia che nella presentazione del gioco stesso) non sortisce alcun rilevante effetto di sorta: se volevano risultare comici, tanto valeva scegliersi un film più recente; Terminator 2, infatti, è ormai vecchio come il cucco, e nessuno ne parla più già da un bel po' di tempo.

Dopo questa leggera tiratina d'orecchie alla Interplay (mi dispiace, ma dopo aver atteso così a lungo questo gioco, avevo proprio voglia di sfogarmi) mi sento già meglio disposto a scrivere una recensione quanto più imparziale e oggettiva.

Allora, come ho già scritto nell'introduzione, Clayfighter 2 è il sequel di un picchiaduro nel tradizionale stile streetfighteriano che si distinse dalla massa dei beat 'em up per i suoi personaggi: come dice lo stesso nome, i protagonisti sono fatti col pongo. E potete quindi immaginarvi come risultino buffi nelle loro espressioni o movenze.

In questo secondo episodio sono stati ridisegnati e digitalizzati gli sfondi (il cui stile grafico risultava infatti scadente rispetto a quello degli sprite, nel primo Clayfighter), sono stati tolti alcuni lottatori dell'originale, e altri ne sono stati aggiunti. In merito a quest'ultimo discorso, vorrei dire che lasciare Blob (che è indubbiamente il personaggio più divertente e caratteristico) e Mr. Frosty non è stata una cattiva idea, ma io avrei messo il tipo filiforme al posto del forzuto Tiny (che non mi ha mai detto nulla di particolare). Per il resto, le new entry sono: Octo (una specie di piovra, sicuramente il più buffo dei nuovi personaggi), Nana (una banana guerriera), Goo Goo (un bebè che ha fatto un'iper cura di testosterone e ora vuole sfogarsi menando la gente), Hoppy (un coniglio esperto in arti marziali), ed infine Kangoo (un canguro pugile che ha deciso di mettersi in proprio).

Potete notare (con un semplicissimo conticino matematico) che i lottatori a vostra disposizione sono otto, un po' pochini per gli standard a cui ci hanno ormai abituato le novità in fatto di picchiaduro per il nostro sedici bit Nintendo. E questo difetto, unito ai tre livelli di difficoltà - Easy, Normal e Hard -, esaurisce il discorso sulle pecche principali di un gioco che, con un po' più d'attenzione da parte dei programmatori, avrebbe potuto rivaleggiare col mitico picchiaduro Capcomiano che ormai tutti ben conosciamo (evviva le rime cretine!).

Clayfighter 2 vi dà la possibilità di giocare da soli, contro un amico in contemporanea, o di organizzare un torneo che potrà impegnare con eliminazione diretta o doppia (del tipo uno contro tutti o

I LOTTATORI PIU' BIZZARRI DELL'UNIVERSO

BLOB
Direttamente da Oozeville, ecco a voi un'informe massa che può grottescamente modellarsi a suo piacimento. Caratterizzato da uno sguardo sadico, un sorrisetto maligno, e dalla megalomane convinzione di essere il Numero Uno, Blob ha, tra le sue mosse segrete più letali:
SPUTO ACIDO: giù, diagonale destra bassa, destra + pugno
LAMA ROTANTE: sinistra per qualche secondo, poi destra + pugno

HOPPY
Prendete Rambo, aggiungete due cucchiaini di Terminator, un pizzichino di Bruce Lee, shakerate il tutto per tre giorni, ed ecco venir fuori l'indescrivibile coniglio Hoppy. Non fatevi ingannare dal nome tenero: dove passa Hoppy non cresce più l'erba.
LANCIO DEL CANDELOTTO: sinistra per qualche secondo, poi destra + pugno
ORECCHIATA LETALE: destra, giù, diagonale sinistra bassa + pugno

KANGOO
Il campione dei Mudville Gardens altri non è che un aitante e saltelloso canguro australiano. Più resistente di Rocky, più veloce di Apollo Creed, più letale di Ivan Drago, ecco a voi Kangoo nella cattiveria delle sue mosse speciali:
PUGNO PERFORAPANZE: sinistra per qualche secondo, poi destra + pugno
TORNADO PUNCH: premere ripetutamente il tasto Y
SALTO DISTRUGGIMASCELLE: destra, giù, diagonale destra bassa + pugno

GOO GOO
Appena evaso dal carcere superminorile The Crib, è in arrivo Goo Goo, il bebè più pestifero dell'universo. Scommetto che nessuno desidererebbe un figlio così, ma io trovo che sia davvero tenerissimo con quella mazza ferrata al posto del sonaglino; non siete d'accordo con me?
LANCIO MORTALE DEL CIUCCIO: giù, diagonale destra bassa, destra + pugno
ORIUKEN STREETFIGHTERIANO: destra, giù, diagonale destra bassa + pugno

FROSTY
Bad Mr. Frosty (per gli amici, Frosty) è tornato per farvi letteralmente gelare (ah, ah, come sono simpatico) il sangue nelle vene. Con una carota al posto del naso, e due bottoni come occhi, ecco una macabra figura che non scorderete tanto facilmente.
PALLA GHIACCIATA VIVENTE: sinistra per qualche secondo, poi destra + pugno

NANA
Avete presente la cugina dei famosi Pomodori Assassini? No? E' l'implacabile Banana Omicida. Si chiama Nana e, pensate un po', sa anche sbucciarsi da sola, alla faccia delle Chiquita. Ah, dimenticavo di dirvi che è anche dotata di mani e piedi che muove da far invidia a Van Damme. Sappiatevi regolare.
LANCIO DELLA FETTA ASSASSINA: giù, diagonale destra bassa, destra + pugno

OCTO
Chi si è permesso di bisbigliare che le piovre sono stupide? Attenzione, perché l'impavida piovra guerriera Octo è pronta a farla pagare amaramente a chi soltanto si azzardi a poter immaginare di pensare solo lontanamente di mettere in discussione il suo centosettanta di QI.
RUOTA TENTACOLARE CHEFAMOLTOMALE: sinistra per qualche secondo, poi destra + pugno

TINY
E poteva mancare un culturista degno dei bicipiti di Lou Ferrigno? No, di certo. Così possente, così lucido, così affascinante: è Tiny, caratterizzato dal ganzissimo look alla Mastro Lindo. Evitatelo accuratamente.
VOLO DEL TACCHINO INCAVOLATO: sinistra per qualche secondo, poi destra + pugno.

CADARIO

PER:
SNES
GG
CD-MPC
PC
AMIGA

"UN NUOVO APPROCCIO AL GENERE...CI PIACE!"

"E' VELOCE, SFRENATO E SOPRATTUTTO DIVERTENTE!"

"C'E' UNA MARCIA IN PIU' CON POWER DRIVE"

"UN MIX PERFETTO DI STRATEGIA E VELOCITÀ"

MANUALE IN ITALIANO

Rage Software

U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER DISTRIBUZIONE

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

LOTTATORI E BUOI DEI PAESI TUOI

OOZEVILLE
Il borgo d'origine di quel melmoso di Blob. E' caratterizzato (indovinate un po') dall'essere decorato con fanghiglia verde che gli conferisce quel tanto di look postmoderno necessario a conferire un'apparenza cubista al tutto. Notare l'architettura dadaista dei grattacieli.

MUDVILLE GARDENS
Ma cosa volete che sia il Madison Square Garden al confronto di questo stupendo Mudville Gardens (eviterò furbescamente di tradurvi il significato di questo nome)? Una folla inferocita, tra cui non si può fare a meno di riconoscere qualche volto noto, è pronta ad acclamarvi degnamente.

THE CRIB
Ecco il più moderno e avveniristico carcere superminorile della galassia. Qui vengono rinchiusi i neonati geneticamente dotati di troppo cromosoma Y. Altro che Alcatraz! Lo stesso Clint Eastwood non riuscirebbe a evadere da The Crib. Ma qualcuno c'è riuscito...

UNDER DE CLAY
Cosa c'è sotto il pongo? Ma un bel fondale marino, è ovvio. Con tanto di lombrichi fuggiti dall'amo che strisciano pacificamente, ecco un bel paesaggio di blu dipinto di blu, che bello restare laggiù... Almeno è così che la pensa Octo; e voi che ne dite?

CAMP CATASTROPHE
A riprova di quanto avevo già scritto a proposito di Hoppy, questo scenario è quanto è rimasto della Reggia di Versailles dopo il passaggio del simpatico coniglio. A proposito, potete ancora trovarlo da queste parti.

FROSTY'S WORKSHOP
E poteva forse mancare la simpatica officina di Mr. Frosty? E dove allora pensavate che venissero preparati i lecca lecca avvelenati che sterminarono più di un fantastiliardo di bambini? E dove allora pensavate che Mr. Frosty si dilettasse a prendere a pugni gli avversari?

BUNGLE JUNGLE
Questa se la sono fatta prestare dalla Nintendo, col permesso di Donkey Kong. Il fatto è che dovete stare attenti a non inoltrarvici troppo, o potreste avere la sfortuna di incontrare per la prima e ultima volta Nana, l'implacabile banana omicida.

CLAY KEEP
Nel castello più bello di tutto il paesello, chi poteva starci se non quel fighetto di Tiny? Notate l'arredamento in stile barocco e le simpatiche decorazioni murali, ma mi raccomando di non esprimere inopportuni commenti: il padrone di casa è molto suscettibile.

MOUNT MUSHMORE
Non c'è molto da dire, tranne che se siete arrivati fin qui dovete ritenervi contenti. Questa è la casuccia del cattivone finale, una specie di Blob - chiamato però Slimy. Buona fortuna.

chi vince resta in campo), a seconda della vostra scelta nell'apposito menu, fino a otto giocatori diversi. Potrete anche selezionare lo sfondo, il colore dei personaggi, la durata

degli incontri e la velocità dell'azione.
A tal proposito, devo dire che son presenti quattro velocità diverse;

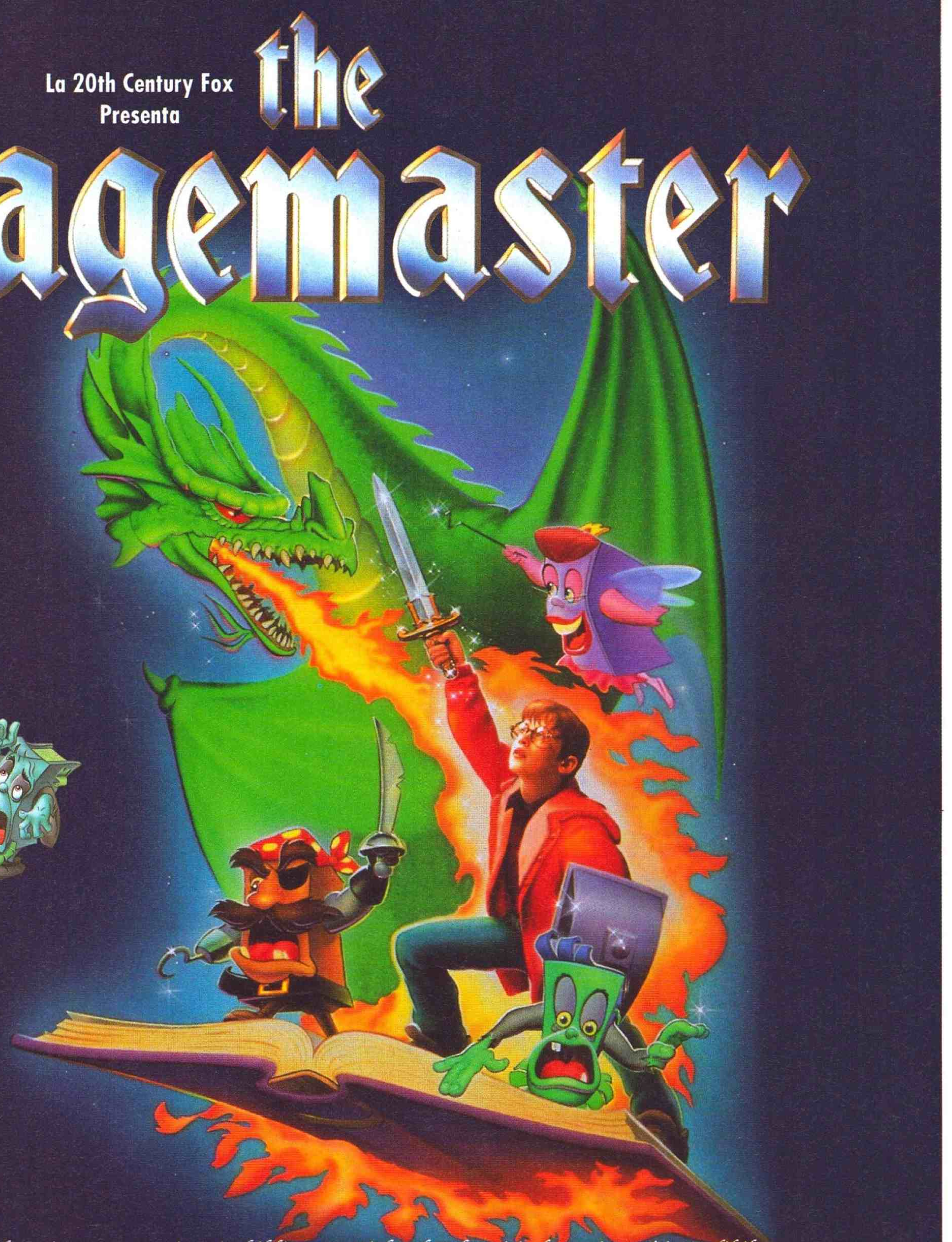
la prima è scarsissima, la seconda è medio-bassa, la terza è quella nor-

malmente settata, e la quarta è un pelino eccitante (scordatevi le prestazioni di SF II Turbo). Ciò che non mi è piaciuto è che, al variare della velocità, varia anche il comportamento degli avversari, che cambieranno completamente il loro modo di combattere divenendo sempre più aggressivi col progredire della velocità da voi selezionata. A questo punto mi chiedo perché non hanno aumentato i livelli di difficoltà, lasciando alla selezione della velocità l'uni-

PROSSIMAMENTE SULLO SCHERMO
UNO STRAORDINARIO FILM!

La 20th Century Fox
Presenta

the Pagemaster



Nel corso di un´ innocente vista in biblioteca, Richard Tyler si imbatte in un´ incredibile avventura! Unisciti a Richard mentre combatte altraverso tre mondi colmi di ostacoli (comprendenti 13 livelli) e supera una schiera di strani personaggi di finzione.
Per conquistare The Pagemaster le tue abilità di gioco dovranno essere testate al massimo, nell universo dell´ Orrore come in quello della Fantasia e dell´ Avventura.

FOX INTERACTIVE
A UNIT OF FOX INC.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super GAME BOY

Virgin

CONTIENE LIVELLI
PIATTAFORMA E MODALITÀ 7

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Gameboy™, and Super Gameboy™, are all trademarks of Nintendo.
The Pagemaster™ and © 1994 Twentieth Century Fox Film Corporation and Turner Pictures Inc., all rights reserved.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trade mark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE
NUMERO VERDE 167 - 821177

co compito che doveva giustamente spettare a tale opzione. Misteri della programmazione!
Riguardo ai fattori tecnici: della grafica potete già farvi un'idea guardando le foto: è innegabilmente bella, credo la migliore che si possa mettere in una macchina a sedici bit; le animazioni degli sprite sono nella norma, e la parte sonora risulta sufficientemente curata.

La giocabilità di questo titolo è identica a quella di molti altri beat 'em up per questa console, dato che, a parte lo stile dei personaggi, Clayfighter 2 non spicca per originalità a conseguente appetibilità in nessun altro fattore. La longevità risulta quindi piuttosto soggettiva, dato che lo rigiocherete in eterno solo se andate pazzi per i suoi lottatori; in caso contrario, questa cartuccia si riduce a essere un buon titolo, ma non eccelso. Certamente strapperà non pochi sorrisi, soprattutto nel giocare con gli amici, ma forse sentirete la mancanza di qualche livello di difficoltà - o personaggio - in più.
A me personalmente Clayfighter 2 piace abbastanza, perché i personaggi mi prendono un casino (soprattutto Blob e Octo), e ritengo che, nel panorama dei picchiaduro "seri", una ventata di allegria sia un toccasana da non sottovalutare.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NES

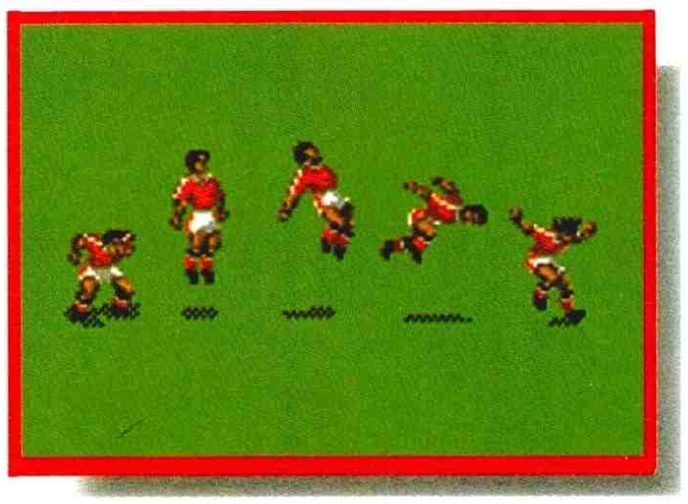
GRAFICA: +fondali mostruosi +ottimi sprite	97
SONORO	89
GIOCABILITÀ +immediato	90
LONGEVITÀ -nella norma	85
INTERPLAY	92

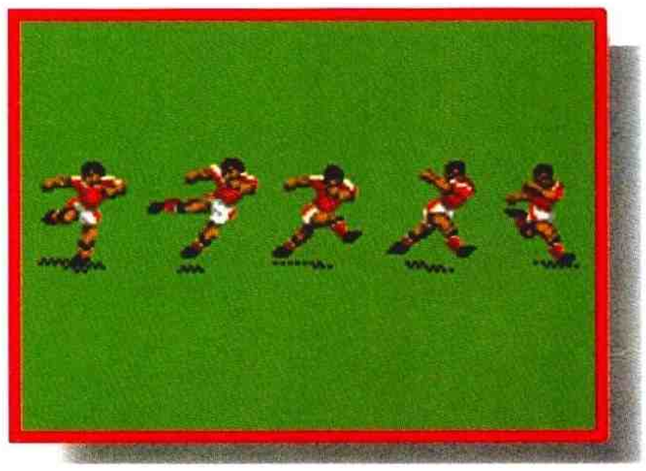
ATTESISSIMO

IL SEGUITO
DEL GIOCO PIU' VENDUTO
DEL 1993!

MANUALE IN ITALIANO

MEGA DRIVE & GAME GEAR





FIFA

FIFA SOCCER '95

EA SPORTS™

Otto prestigiose nazionali, fra cui: l'Italia, la Germania e il Brasile. Più di 100 squadre di Club europee, oltre 200 formazioni fra Club e Nazionali, 11 ambitissimi tornei.

Tattiche per i calci di punizione, gioco più rapido, ancora più animazioni, prima fra tutte lo "STOP" della palla.

Miglioramento della realtà di gioco: i giocatori durante l'incontro possono ferirsi, programmazione di tattiche e tecniche di gioco, maggior precisione nei tiri. Salvataggio dei dati grazie alla batteria di Back-Up. Fino a 4 giocatori in simultanea.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER DISTRIBUZIONE

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

Giocatori	1
Livelli	-
Livelli di difficoltà	5

DOOM

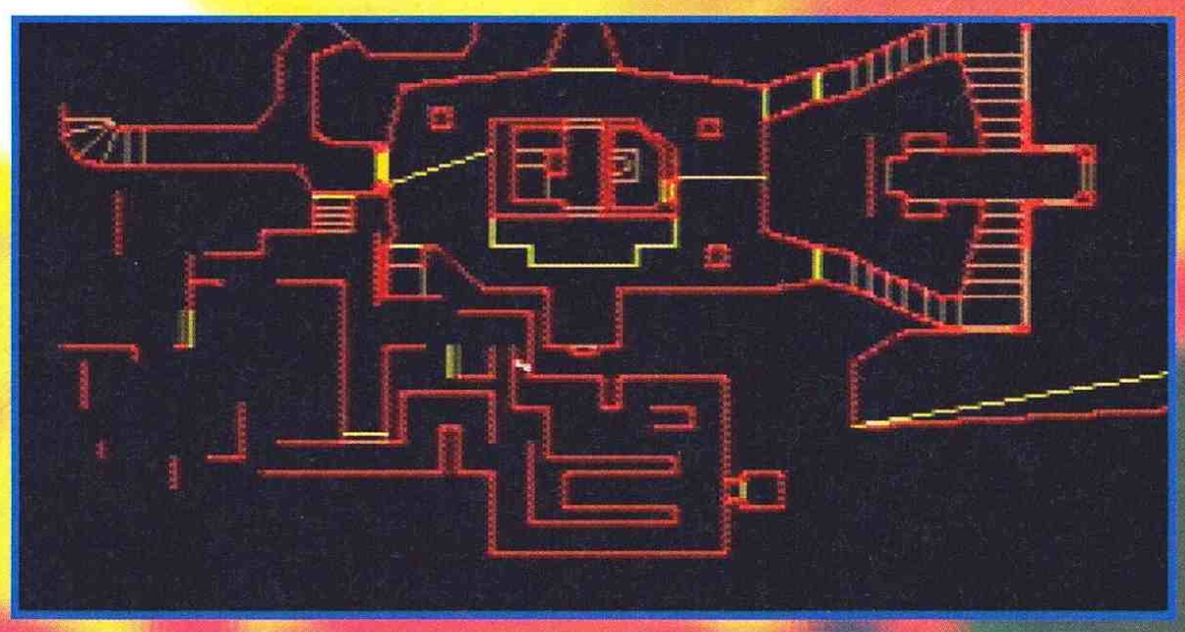
Questa probabilmente vincerà il premio "Recensione Inutile '95", c'è per caso qualcuno che non abbia mai sentito parlare del gioco di maggior successo dell'ultimo anno?

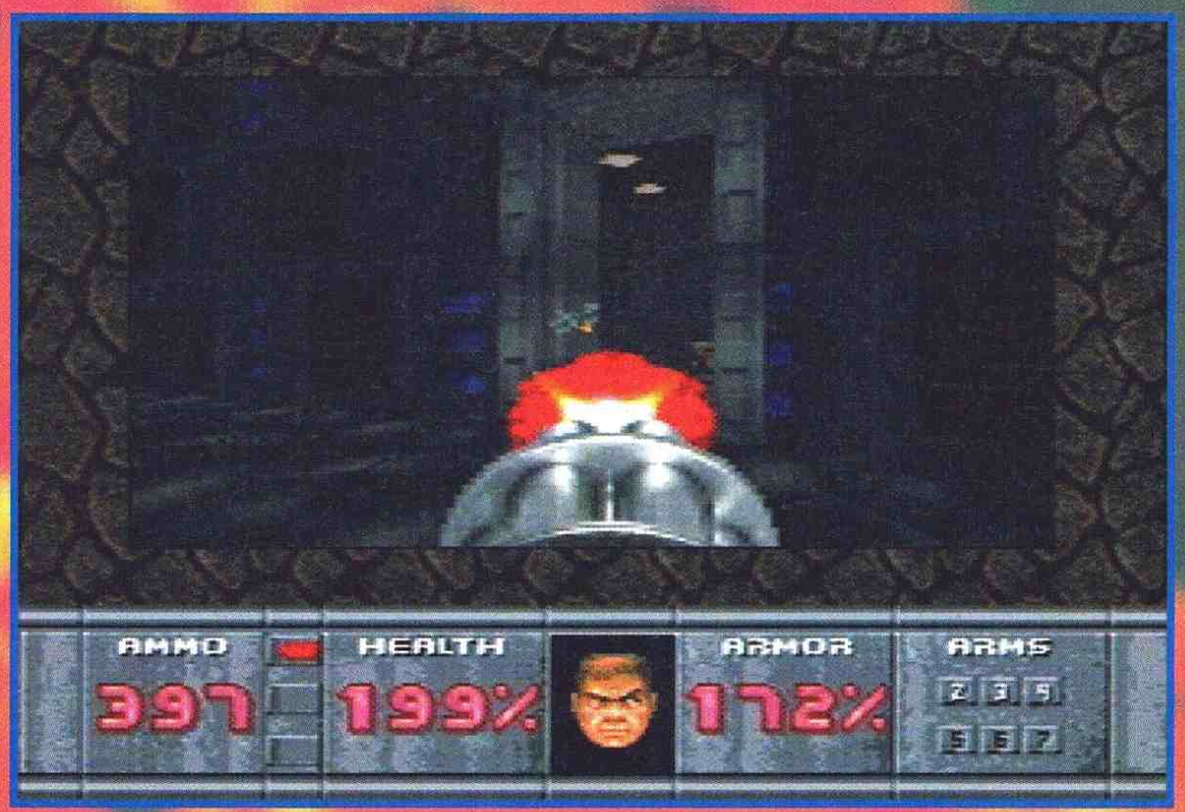
Doom è un gioco molto particolare, anzitutto per il modo in cui è nato, come prodotto shareware su PC (un gioco che poteva essere distribuito gratuitamente a chiunque): ciò non toglie che John Romero & soci, i programmatori, grafici, creativi, etc. della ID Software, abbiano fatto una quantità spropositata di soldi vendendo le versioni complete (registrate, come si dice, con tutti i livelli) del gioco. E' molto particolare anche il suo ruolo nel panorama videoludico, proprio perché nato in un ambiente "parallelo", alternativo alle grandi case di software, è stato un po' il ragazzo terribile, il "Pierino" della situazione, fregandosene bellamente di quelli che erano gli standard e i limiti nella realizzazione dei normali giochi. E allora ecco un gioco sì adrenalinico, ma anche parecchio violento, con fucili a pompa, mitragliatori e bazooka decisamente "nasty" per le agguerrite truppe di censori, ma del tutto originale e con uno spirito del tutto particolare per le migliaia (milioni?) di appassionati giocatori.

Ehm, forse mi sono lasciato prendere un po' la mano nel tessere le lodi di Doom (forse avrete intuito che mi è piaciuto giusto un poco) e non ho pensato che voi forse un PC non ce l'avete e TGM non lo leggete - vediamo di riportare questa recensione nei binari della professionalità.
Dunque, Doom è uno shoot 'em up in soggettiva 3D. Se proprio vi interessa anche la storia siete un Marine Spaziale incaricato della sorveglianza di una lontana base della UAC (United Aerospatial Corporation) in cui si effettuano strani esperimenti su un Warp dimensionale. Tutto tranquillo per qualche tempo, fino a quando qualche marine non ha cominciato a sparire nel warp, ma soprattutto fino a quando "qual-

cosa" non ha cominciato a uscirne, e non si trattava di simil-egizi con sveglie al collo e anelli al naso. Il nostro eroe (che sareste poi voi, previo acquisto del 32X e della cartuccia) faceva parte della missione di soccorso: lasciato di guardia all'esterno della base poté ascoltare come i suoi compagni venivano massacrati uno a uno. Ora siete soli e non avete altra possibilità di tornare indietro se non quella di entrare nella base e attraversare i trenta livelli d'inferno che vi aspettano.

Il concetto alla base di Doom è di una semplicità disarmante: semplicemente vi trovate ad aggirarvi in un labirinto infestato da mostriciattoli, armato solo del vostro coraggio e di tutto l'armamento distruttivo che la più avanzata tecnologia è in grado di fornirvi, e il vostro obiettivo è semplicemente uno - sopravvivere fino all'uscita del livello. Nonostante tutto quello che probabilmente avete sentito riguardo a Doom, non si tratta di un semplice massacro. Non è per niente semplice.





LET THE SLAUGHTER COMMENCE!

L'equipaggiamento iniziale comprende pugni e pistola, ma sarà bene tenere il vostro arsenale ben rifornito, visto che i colpi delle armi di Doom sono limitati. Le munizioni e il fucile li potete chiedere, in cambio di una buona quantità di piombo, ai soldati che si aggirano per i labirinti, ma il resto ve lo dovrete cercare da voi.

MOTOSEGA

E' la vera arma da maniaci (nessuno di voi si ricorda il pezzo di Pulp Fiction con Bruce Willis?), un vero "must" ed è perfino utile contro alcuni mostri.

PISTOLA

E' l'arma con cui iniziate, praticamente inutile, vista la sua debolezza, contro i mostri più grossi, spara colpi da 1 punto ferita.

SHOTGUN

Il fucile a pompa è l'arma di Doom. Un po' lenta ma spara 7 colpi da un punto su una rosa abbastanza ampia (non richiede molta precisione). Massiccia e cattiva.

CHAINGUN

Il fucile mitragliatore spara gli stessi colpi della pistola ma a ripetizione: è utile per fermare mostri come i Cacodemon - impedisce infatti che sparino.

BAZOOKA

Cattivissimo, spara missili da 60 punti ferita se centrate il nemico in pieno, ma l'esplosione coinvolge anche i nemici vicini. Inutile dire che se sparate a distanza ravvicinata o contro un muro, la cosa non può farvi molto bene.

PLASMA GUN

L'arma più utile di Doom. Spara colpi da 2 punti ferita (ma a ripetizione come la Chaingun) che sono, entro certi limiti, autocentranti. L'unico difetto è che i colpi vi ostruiscono la visuale.

BFG9000

Big Fraggin' Gun 9000: è l'arma definitiva. Infligge la bellezza di 100 punti ferita a tutti quelli nella vasta area dell'esplosione (tranne voi). L'unico difetto è che è molto lento a ca-

EA SPORTS™
PRESENTS

NBA® LIVE 95

94%

"ERA ORA! FINALMENTE E' ARRIVATO
UN GRAN BEL GIOCO DI BASKET
5 CONTRO 5 ..."
"CONSOLE MANIA" - NOVEMBRE 1994

MEGA DRIVE
SUPER NES

RITORNA IL CAMPIONATO NBA NELLA SUA
FORMA MIGLIORE.
TUTTI GLI INCONTRI DELLA PRESTIGIOSA
STAGIONE NBA, PLAYOFF COMPRESI.
PUOI PERFINO INTERVENIRE SULLE REGOLE DI GIOCO,
MODIFICANDO COSI' LA DIFFICOLTA' DELL'INCONTRO.

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

CADARIO

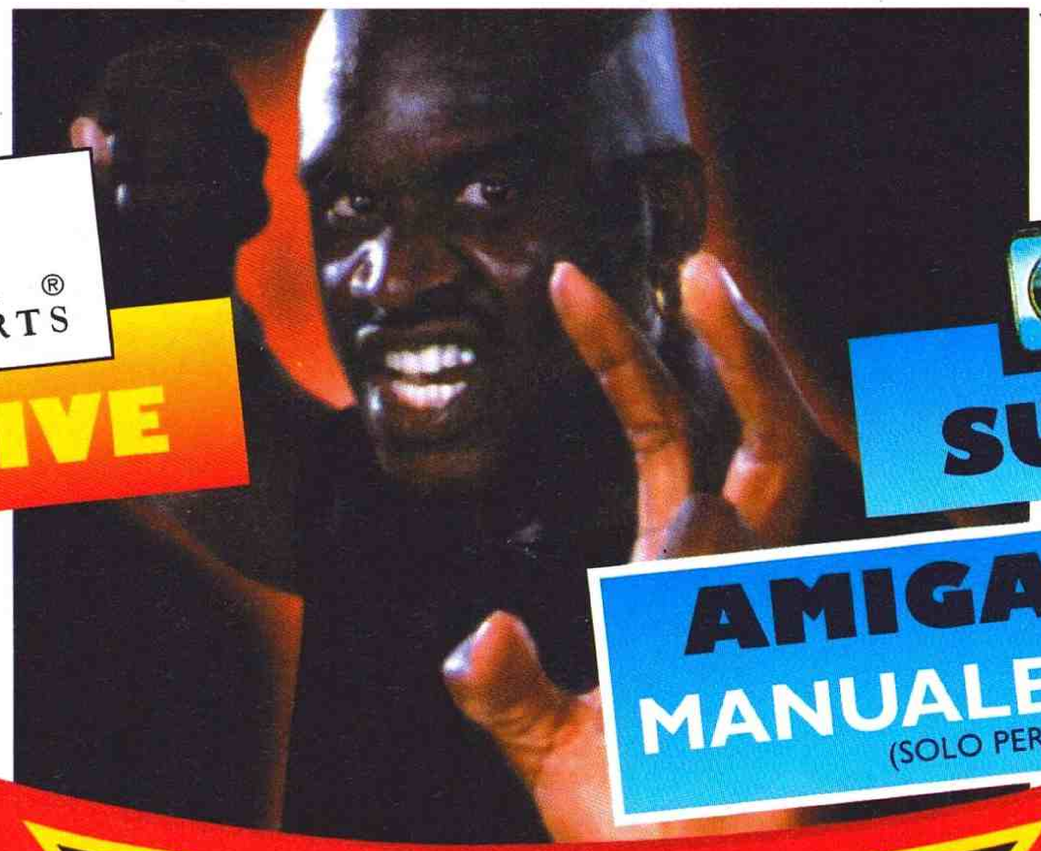
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

Anzitutto prima di arrivare all'uscita ci sono una quantità di ascensori, porte con chiavi d'accesso, passaggi segreti, teletrasportatori, interruttori che riescono a rendere i livelli, quelli più avanzati in particolare, discretamente annodati. Nella maggior parte dei casi il percorso verso l'uscita non è troppo complicato, al massimo possono essere molto difficili da scoprire passaggi segreti che vi conducono a recuperare qualche bonus pre-

MA **Doom su 32X è meglio di quanto possano pensare i possessori di un PC grosso, e peggio di quanto possano supporre quelli che lo attendevano con ansia da tanto tempo. Spieghiamoci: è effettivamente veloce, violento, divertente, vario ecc. (è Doom, dopotutto), e questo dovrebbe essere abbastanza. Purtroppo però giocare con il pad non è esattamente il massimo - si riesce comunque a "comportarsi" bene, ma mai quanto si potrebbe fare come con una tastiera o un mouse. Inoltre, ed è abbastanza grave, non si può salvare: ve lo vedete il ragazzino medio che accende il Megadrive la mattina, inizia a giocarci, arriva a sera e deve spegnere senza averlo finito e senza la possibilità di avere una posizione salvata, una password o che so io - demenziale (quasi quanto l'idea di giocarci da mattina a sera). Vabbè, un bel titolo, ma fatti i dovuti conti nulla di eccelso.**

ziosissimo ma non indispensabile, e che vi consentono di raggiungere, nella schermata riassuntiva di fine livello, il punteggio massimo per quanto riguarda i Kills, i Secret e i Bonus raccolti.
Non ci sono enigmi particolarmente complicati, dovete semplicemente raccogliere le tre chiavi d'accesso del livello: la difficoltà dei livelli di Doom è prettamente arcade, d'azione, e sta negli agguati che i mostri vi tengono a ogni piè sospinto, i soldati dietro gli angoli, le stanze che si riempiono improvvisamente di Imp che vi costringono a slalom tra le palle di fuoco mentre tentate di spacciarli a fucilate.
E il bello di Doom sta proprio in questo: alcuni livelli vi fanno quasi venire la pelle d'oca mentre vi incamminate nei corridoi bui, circondati dai grugniti di strane creature che potrebbero spuntare a ogni istante, e poi è di una giocabilità enorme. Oltre a spostarvi in avanti e a girarvi potete infatti spostarvi di lato: detto così sembra poco, ma è importantissimo ai fini del gioco. In questo modo potete evitare le palle di fuoco degli avversari mentre sparate, o spuntare all'improvviso da dietro agli angoli: se considerate che anche a livello tecnico è notevolissimo (per citarne uno l'ondeggiare della visuale mentre avanzate per simulare la camminata) la sensazione di realismo e di coinvolgimento è di gran lunga maggiore rispetto a moltissimi giochi in circolazione.
Del resto ci deve essere un motivo per il suo successo, Doom ha imposto uno standard: i suoi cloni di non si contano più, e lo stesso gioco della ID sta diventando un recordman delle conversioni: oltre a quella 32X è già in circolazione la versione Jaguar e il seguito, con livelli aggiuntivi, dovrebbe fare la sua comparsa anche su Ultra 64.
Visto il successo dell'originale, inoltre alla Sega si sono ben guardati dal pretendere modifiche di sorta al gioco

CADARIO



TM

ELECTRONIC ARTS®

MEGA DRIVE

ocean

SUPER NES

AMIGA - A1200

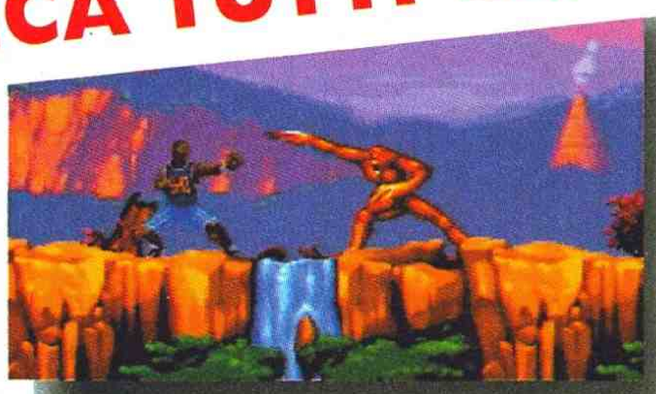
MANUALE IN ITALIANO

(SOLO PER IL FORMATO AMIGA)

SHAQ-FU

BY DELPHINE SOFTWARE

LA PIU' VELOCE,
LA PIU' FLUIDA ANIMAZIONE MAI VISTA FINO AD OGGI
DIMENTICA TUTTI GLI ALTRI, SHAQ-FU TI ASPETTA!



SHAQUIL O'NEAL TI INVITA ALL'ULTIMA SFIDA CONTRO 11 SUPER-ESPERTI (8 NELLA VERSIONE SNES) DI ARTI MARZIALI CHE TI SORPRENDERANNO CON TECNICHE DI LOTTA INEDITE.

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

TMB

Ero davvero curioso di vedere questo Doom, soprattutto per avere un'idea tangibile della potenza del 32X. Devo ammettere di essere rimasto positivamente colpito, certo, non possiamo (e non dobbiamo) paragonare questo Doom a quello su PC, del resto si tratta di due macchine dall'utenza e dal costo estremamente diverso.
A mio avviso le differenze con la versione PC stanno nel numero di colori, nelle texture poco varie e nella mancanza totale della luce, ma l'importante è che la giocabilità sia all'altezza del vero Doom e soprattutto non manchi quella sensazione di "cattiveria" che ha reso il gioco della ID così famoso.

(togliere il sangue o eliminare armi troppo violente come la sega a motore) e hanno lasciato realizzare alla ID un Doom praticamente identico all'originale.
Per quanto riguarda i vari livelli, a parte un paio di modifiche ininfluenti, i primi quattordici sono assolutamente identici alla versione PC, compresi i bonus e i passaggi segreti necessari a raggiungere il 100%, mentre per qualche strano motivo il quindicesimo è stato completamente rifatto, e per i successivi non so ancora dirvi.
Il principale difetto di Doom, infatti, è l'assenza di una qualsiasi sistema di salvataggio, non dico durante la partita, ma addirittura tra un livello e l'altro. I programmatori hanno fornito sì la possibilità di iniziare da uno qualsiasi dei quindici livelli (spesso è comunque molto difficile iniziare una partita nuova da un livello avanzato, visto che si incomincia con la sola pistola e i mostri dei livelli successivi si fanno grossini), ma per poter accedere a quelli successivi sarà necessario finire tutti i primi quindici. Non so se conoscete Doom, ma vi assicuro che anche per un giocatore esperto finire tutto il gioco senza interruzioni porta via come minimo un intero pomeriggio di gioco non esattamente variatissimo: non mi sembra che sarebbe stato così difficile inserire un sistema di password tra un livello e l'altro.

Per il resto si tratta comunque di una conversione più che onesta. Qui in redazione ha suscitato qualche perplessità: è ovvio che il 32X non riesce a reggere il passo di un 486, la differenza di qualità e giocabilità si vede, ma a mio parere è stato fatto un buon lavoro. La finestra di gioco è stata leggermente ridotta, ma il dettaglio degli oggetti resta buono e la fluidità riesce a competere (anche quando si corre) con un 486 di fascia minore; è stato tolto qualche dettaglio come le fonti di luce e il comando tramite joypad è meno preciso e un po' più scomodo (sarà questione di abitudine) specie per i joypad a tre pulsanti (che non hanno problema quando si tratta di sparare, correre o muoversi di lato, ma già per selezionare le armi e guardare la mappa sarà necessaria qualche acrobazia con lo Start).
Il coinvolgimento e l'effetto presenza sono molto minori, a mio parere questo Doom è anche parecchio più facile della versione PC, e la giocabilità ne risente abbastanza, ma l'adrenalina, in alcuni livelli, continua a scorrere copiosa.
Peccato solo che ormai Doom cominci a avere una certa età - piacerà comunque moltissimo a chi non ci ha mai giocato su PC e non si sente frustrato dal confronto: un buon inizio per il 32X.

Stefano Giorgi

32X

GRAFICA - Peccato per la finestra ridotta. +Praticamente identica al PC.	89
SONORO - Già le musiche originali non erano belle.. +Gli effetti fanno il loro lavoro	79
GIOCABILITA' +Veloce, adrenalinico.. e cattivo! +Sufficientemente fluido.	94
LONGEVITA' - Un grosso peccato per la mancanza di password.	83
ID/SEGA	**90**

STREET

...E VINCI IL

STREET RACER E' IL PRIMO GIOCO DI GUIDA CHE PRESENTA SIMULTANEAMENTE 4 SCHERMI, 1 PER GIOCATORE. LA TECNOLOGIA MODE 7 E' SFRUTTATA AL MASSIMO NEI VARI MOMENTI DELLA GARA. COMPETIZIONE, CAMPIONATO E PERFINO CALCIO.

RACER

TRAFFICO!

LA SPETTACOLARITA' E' GARANTITA CON IL PLAYBACK IN FULL-MOTION VIDEO GIRATO DALLE TELECAMERE DA DIVERSE ANGOLATURE.

PER SUPERNINTENDO

UBI SOFT
Entertainment Software

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

KARNOV'S REVENGE

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	13
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	4

Lo sapete che, per questo gioco, la Data East si è beccata una bella denuncia per plagio da parte della Capcom? Questo proprio perché Karnov's Revenge, o Fighter's History - come alcuni lo conoscono- è troppo simile a Street Fighter II. E a voi che sembra?

Io penso che, effettivamente, le somiglianze ci siano, ma è anche vero che esistono davvero un sacco di picchiaduro sulla falsariga del successone capcomiano, chi più, chi meno; la Capcom dovrebbe allora querelarli tutti?
Mi sa che ce l'avevano particolarmente con la Data East; a livello dei personaggi del videogioco in questione, a parte Mizoguchi, infatti, il quale è abbastanza simile a Ryu, non è che Karnov's Revenge copi pedissequamente il vecchio re dei beat 'em up.
In ogni caso, vediamo meglio quest'ultima fatica della Data East per la sempre verde console SNK.
Trattasi, come avrete già chiaramente intuito, di un rullakartoni a schermo fisso (con tanto di parallasse infinito sul pavimento, come un certo gioco che conoscete voi...) con la bellezza di tredici lottatori selezionabili per i soliti scontri all'ultimo ceffone a cui il Neo Geo ci ha già fin eccessivamente abituato.
Niente zoomate o presenza di più piani di profondità, allora; solo un minimo scrolling orizzontale dell'area di gioco e il succitato parallasse del pavimento nello sfondo. L'unica innovazione è data dal fatto che alcuni elementi dell'abbigliamento dei combattenti possono essere distrutti nel corso dello scontro, se colpiti ripetutamente.
Vediamo di fare una carrellata tra i personaggi di questo picchiaduro, così potrete anche farvi una sommaria idea di ciò che può aver fatto incavolare più o meno giustificata-

mente la famosa Capcom. Innanzitutto c'è Ray Mcdogall, biondo poliziotto di Los Angeles col taglio di capelli nel tipico stile da cartone animato giapponese (avete presente il vecchio pard di Actarus, tale Alcor -o anche il tizio, di cui non ricordo il nome, che guidava Daitarn 3-? Bene, proprio quel tipo di ridicola acconciatura), il quale combatte col tipico stile che è un misto di tutti quelli più noti. Segue l'avvenente Ryu Yung Mie, reginetta del Tae-Kwon-Do; c'è poi un karateka africano, il barbuto Zazie; un'attrice che combatte con lo stile della mantide, Ryu Fei Lin; il già citato Makoto Mizoguchi, che sembra Ryu, possiede quasi le stesse mosse, ma in compenso espone coram populo un petto muscoloso e prestante; segue Ryoko Kano, campionessa mondiale di judo; il chitarrista punk Matlok; il ginnasta francese Jean Pierre; il ricco thai boxer Samchay (il quale ha una faccia davvero antipatica); il wrestler greco Marstorius, che è abbastanza (ma non poi tanto) simile al vecchio Zangief; il veloce Lee, che, a parte il nome, ha ben poco in comune con chi sappiamo noi; il mitico Clown (che è, tra tutti questi, il mio personaggio preferito); e infine l'organizzatore del torneo che fa da pretesto al pestaggio: il panzuto Karnov.

VF

Questo Karnov's Revenge non mi ha affatto convinto: i personaggi non sono affatto originali (non per nulla la Capcom se l'è presa), le animazioni sono troppo nella media, così come le mosse speciali - poco spettacolari - e il grasso Karnov non si vedeva dai tempi del 64. Troppo nella media - prendetelo solo se avete tutti gli altri.

Tecnicamente parlando, la grafica degli sfondi ha una qualità variabile, con picchi abbastanza alti (per definizione e colori) in alcuni sfondi, come quelli dell'attrice Ryu Fei Lin (nel secondo round, infatti, ci si sposta all'interno di quello che sembra un teatro cinese davvero suggestivo) o del paesaggio africano con Zazie. Le animazioni dei personaggi sono generalmente sufficienti, le migliori sono indubbiamente quelle di Clown, che compie vere e proprie acrobazie nel menare gli avversari.

La velocità del gioco è quella minima per non sembrare lenta: indubbiamente, gli ultimi beat 'em up su Neo Geo (King of

UNA AVVINCENTE BATTAGLIA AEREA PER IL CONTROLLO DEL MARE.

NEL RUOLO DI PILOTA AMERICANO O GIAPPONESE DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE, ATTACCA IL NEMICO CON OGNI ARMA A TUA DISPOSIZIONE!

IL TRAINING TI PREPARA AL COMBATTIMENTO, QUANDO SEI PRONTO PUOI AFFRONTARE IL NEMICO IN UNA DELLE 7 CAMPAGNE.

SE RIUSCIRAI A VINCERE LA FORZA AEREA DEL TUO AVVERSARIO POTRAI IMPADRONIRTI DELLE SUE NAVI E AUMENTARE LA TUA POTENZA.

VELIVOLI ORIGINALI DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE / BATTAGLIA SU 7 ISOLE FINO ALL'ULTIMO SANGUE / 4 TIPI DI COMBATTIMENTO NEI QUALI SI PUO' ATTACCARE E DIFENDERE NAVI, SOTTOMARINI, BASI AEREE, PORTI E PONTI.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

NUMERO VERDE
167 - 821177

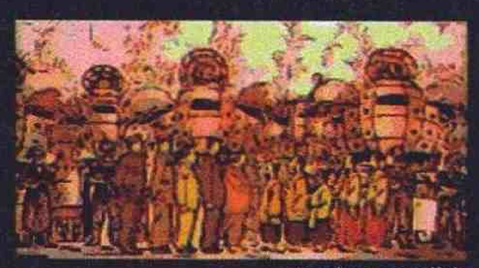
TMB Sul fatto che il Neo Geo sia la macchina principe dei picchiaduro non ci piove, però non è una scusa sufficiente per sfornare prodotti mediamente anonimi come il titolo in questione. Karnov's Revenge è pervaso da un'aria di riciclato, che va dalle mosse ai personaggi. Probabilmente è questo il peggior difetto di Karnov, essere uguale ad altri tremila prodotti analoghi e non offrire nulla di nuovo in nessun campo. Se poi contiamo che questo gioco è uscito nello stesso periodo di Samurai Shodown II...

Fighters '94 o Art of Fighting 2 in testa a tutti) ci hanno abituato a ben altre velocità di movimenti.
Le colonne sonore sono orecchiabili e della tipica qualità cd, mentre i caricamenti risultano indolori (soprattutto in confronto al succitato King of Fighters - anche se la quantità di memoria, in questo caso, è certamente minore di quella del picchiaduro SNK).
Cosa dunque si può concludere su Karnov's Revenge? Indubbiamente non gli si può trovare qualche pecca tecnica eccessivamente rilevante; a parte la sua poca originalità, è un giochino niente male, ma ce ne sono davvero tanti di questo tipo per Neo Geo, e molti sono migliori di questo. Se siete degli appassionati del genere compratelo pure (sempre se possedete già le saghe di Fatal Fury, Art of Fighting e Samurai Shodown), in caso contrario rifletteteci su.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

NEO GEO CD

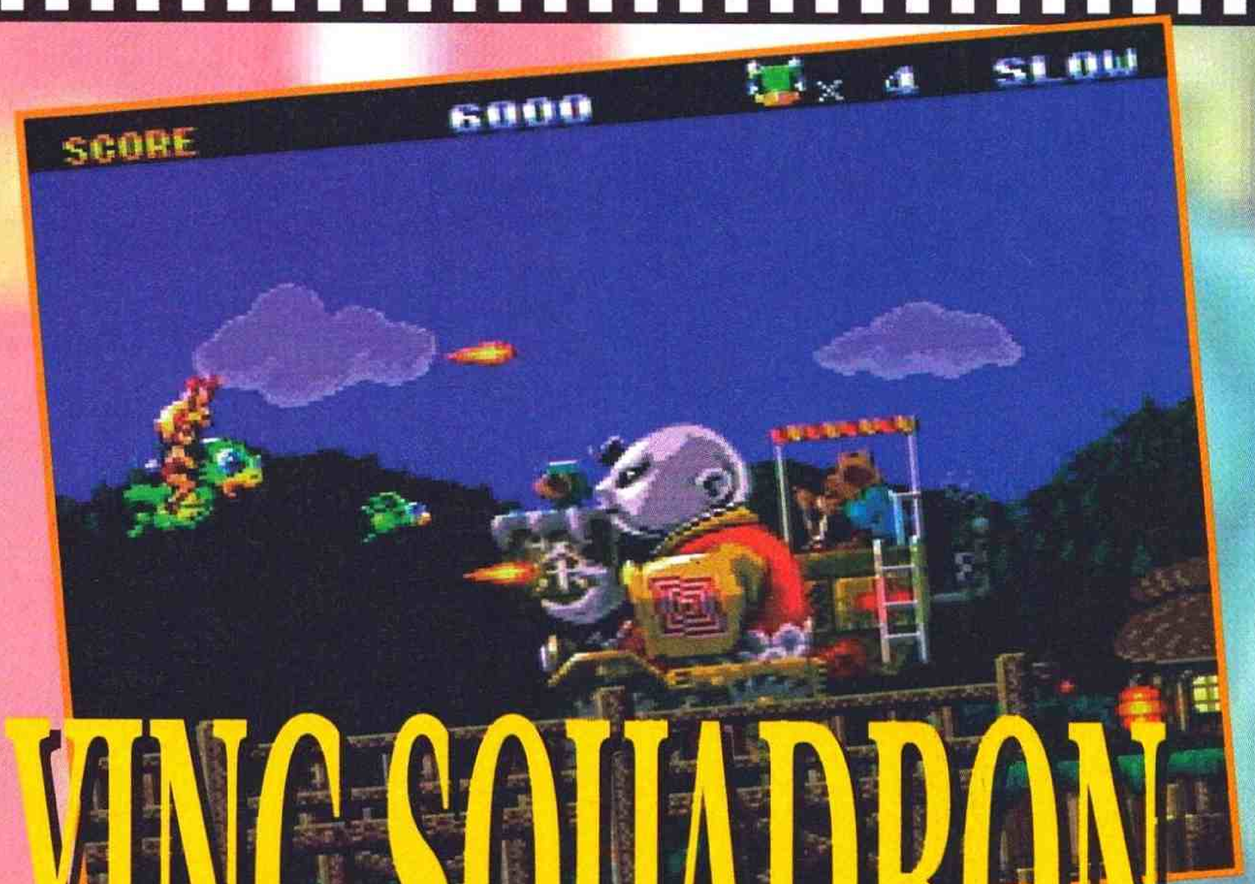
GRAFICA - animazioni anonime + buona definizione degli sfondi	85
SONORO + musichette carine e orecchiabili	90
GIOCABILITÀ + immediato - poco attraente	80
LONGEVITÀ + tredici lottatori - ma troppo comune	79
DATA EAST	82



GIOCATORI	1
LIVELLI	21
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Finalmente un gioco in stile manga! Evvai di occhioni giganti e belle ragazze poco vestite...

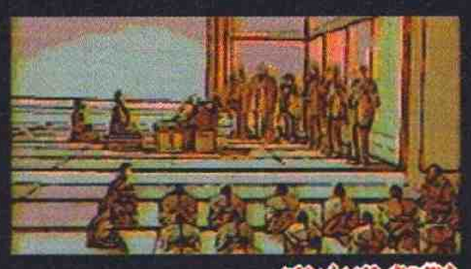
KEIO FLYING SQUADRON



Vada per gli occhioni (e i capelli dai colori assurdi? Va beh, questa ve la risparmio visto che ne ho già parlato in un'altra recensione), ma le ragazze svestite ve le scordate, infatti questo è un gioco serio per console serie, mica quelle maialate che si vedono per PC-Engine (aaaah, quella si che è una bella macchina! Scherzo...). Potete quindi smetterla di sbavare, perché tanto qui più che una tizia vestita da coniglietta di Playboy non troverete e vi assicuro che non è neanche tanto sexy.

Il gioco in questione è stato prodotto, sviluppato e curato dal signor JVC, lo stesso che ha dato la vita a geniali creature tipo il Wonder(bra?)Mega e il V-Saturn (primo clone ufficiale del Saturn), entrambi destinati (purtroppo) al solo mercato giapponese.

Che poi devo capirla `sta cosa: com'è possibile che in Giappone esistano tutte queste belle macchine, fra cui sistemi assurdi tipo PC-segueunnumeroacaso della NEC, completamente incompatibili con i PC che cono-



sciamo noi, mentre in Italia ci dobbiamo beccare tutti i cloni più inutili del mondo? Senza contare che i PC orientali hanno dei giochi TROPPO belli, tipo quello con i megarobottoni di cui Marco dovrebbe aver pubblicato una foto qualche numero fa. E poi uno non si deve inc... come una biscia! Ma lo sapevate che Novastorm è uscito prima per FM-Towns che per PC & 3DO? No, eh?
Ok, sono sicuro che non ve ne frega niente, però io volevo solo puntualizzare un punto: io pretendo più roba "Made in Japan" qua in Italia, non ne posso più di prodotti americani! Voglio un sacco di giochi alla giapponese, con le ragazze discinte, con gli occhioni e con i capelli in true-color... e li voglio adesso!
Oooooh, meno male che Alex - sempre attento alle mie esigenze - mi ha dato da recensire questo bellissimo gioco per MegaCD, che come avrete intuito è davvero pieno di citazioni tipicamente nipponiche, prendendo a piene mani leggende e storie dell'immaginario collettivo giapponese (basta dare un'occhiata a quanti gatti e procioni circolano nei vari livelli).

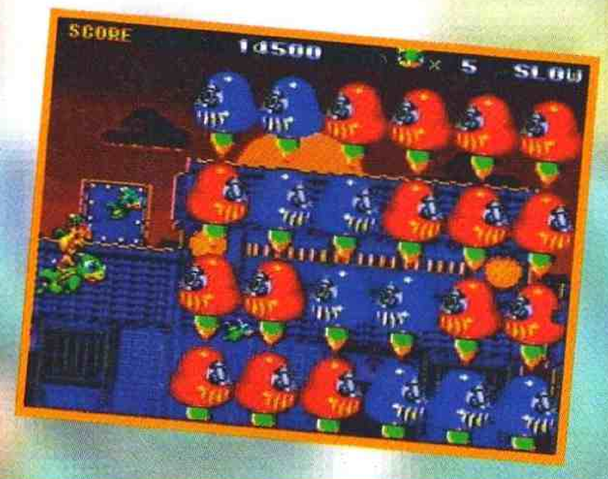
Devo ammettere che l'intro del gioco potrebbe non piacere a tutti, infatti non si può annoverare fra le più dinamiche in assoluto, sinceramente avrei preferito qualcosa di un po' più movimentato, con un marea di combattimenti e proiettili che fischiano dappertutto (come Gundam che passa in mezzo a diecimila fasci laser senza neanche venire scalfito. Non c'entra niente però volevo scriverlo).
Arrivati a questo punto mettetevi belli comodi e ascoltate quello che ho da dirvi... come "non si sente niente"? Avvicinate l'orecchio a Consolemania. Di più, non abbiate paura... Fatto? Bene. CIAAAAAAAAOOOOOOOOOO!!! Ora che siete belli svegli posso continuare con la mia narrazione.
Siamo nel 1equalcosaseguitodatrezeri, la vicenda prende vita in quel di Tokyo, più precisamente nel quartiere di Edo (una volta ero abbastanza informato sui vari quartieri di Tokyo, adesso però non mi ricordo più nulla -che bestia-. Comunque è un gran macello). Qui abitano il padre e la madre della nostra giovane protagonista (quella vestita da coniglietta e che risponde al nome di Rami), entrambi custodi della misteriosa "Chiave del Tesoro", ormai tramandata di generazione in generazione.
Ovviamente le cose non potevano

andare bene per sempre, così ecco che ti spunta quel procione (e quando dico procione intendo l'animale) del Dr. Pon (dovreste vederlo, lui e il suo gatto sono davvero uno spettacolo! Troppo scemi!), che arrivato da non si sa bene dove, ruba la chiave e fugge via prima che qualcuno possa solo dire "a".
A quel punto l'unica cosa da fare è rimboccarsi le maniche e andare a recuperare questa benedetta chiave;

come da copione l'unica che può portare a termine un compito così pericoloso e difficile è la giovane Rami, non senza l'aiuto del suo fedele draghetto volante Pochi, un esserino che presto rivelerà tutta la sua terrificante potenza di fuoco.

Essendo uno shoot 'em up Keyo offre tutta una serie di armi aggiuntive in grado di sterminare anche il più agguerrito dei mostri di fine livello, purtroppo non c'è una grossa varietà, tant'è che la scelta è limitata solo a due tipi di sparo, multiplo e concentrato (il primo che dice "Come Mastrolindo" verrà depilato con un machete).

Esistono anche dei pod aggiuntivi (basta non sparare per farli apparire) davvero molto utili: questi, oltre ad aumentare la vostra potenza di fuoco, possono essere sacrificati per dar vita a una bella smart bomb, utile per risolvere le situazioni più "pericolose". Non mancano anche i missili homing (quelli che corrono dietro all'obiettivo), naturalmente sotto forma di pappagallini... del resto l'ambientazione grafica ricorda non poco quel capolavoro di Parodius, infatti in molti frangenti



SHIN

Non so perché, ma tutti quelli che hanno dato uno sguardo a questo gioco dicono che assomigli a Parodius. A ben vedere c'entra come i cavoli a merenda, dato che con Parodius l'unico aspetto in comune è forse quello per cui entrambi si possano definire degli shoot 'em up. Graficamente è molto bellino (nippon-style a manetta), è fluido, è ben programmato (anche se m'è parso che risenta di qualche rallentamento nei momenti più incasinati, nulla di grave comunque) è giocabile, divertente, eccetera, eccetera, zzz... ronf.... zzz... Eh?!? Ah sì, se avete il Mega CD, non perdetevelo: vale sicuramente la pena. Sayonara!

sembra proprio di trovarsi di fronte al gioco della Konami.
Devo ammettere che inizialmente ero davvero entusiasta di recensire questo gioco, del resto prodotti di questo genere (intendo disegnati in questo stile) non sono diffusissimi e poi io sono sempre stato un fan di Parodius, quindi un suo clone non poteva che farmi piacere.
Ci sono però alcuni punti che mi hanno lasciato perplesso: per esempio proprio non ho capito perché ogni tanto la difficoltà di gioco passa dal livello "bambinetto grasso con le mani sporche di Nutella" a "Semidio in grado di spazzare via Tokyo con uno starnuto" in modo del tutto irrazionale. Sicuramente quest'aspetto an-

dava curato meglio, con una fase di playtesting più approfondita. Avrei gradito anche la presenza di un maggior numero di armi, dato che alla fin fine ci si ritrova sempre con lo sparo singolo, l'unico abbastanza efficace (quello multiplo è lento come la fame) e in grado di eliminare anche i nemici più grossi.
Ho trovato invece molto carina la grafica, piena di tocchi originali e trovate incredibili - finalmente qualcosa di nuovo dopo una tonnellata di astronavi immense e miriadi di caccia spaziali. Le musiche, ovviamente da CD, sono abbastanza varie e divertenti, anche se alla lunga potrebbero risultare un po' noiosette; grandissimi invece gli intermezzi fra uno stage e l'altro, spesso e volentieri completamente fuori di zucca.
Insomma se state cercano qualcosa di alternativo, magari simile a Parodius, troverete sicuramente di che divertirvi in questo Keyo-Flying Squadron; non sperate però in qualcosa di eccezionalmente innovativo, dato che in fin dei conti, eliminate le suddette peculiarità rimane uno shoot 'em up come tanti altri, né più né meno.

TMB

MEGA CD

GRAFICA +Originale +Stile Manga!	93
SONORO +Musiche ben fatte... -ma niente di trascendentale	84
GIOCABILITA' +C'è di che divertirsi	89
LONGEVITA' +Molti livelli -Difficoltà anomala	81
JVC	86

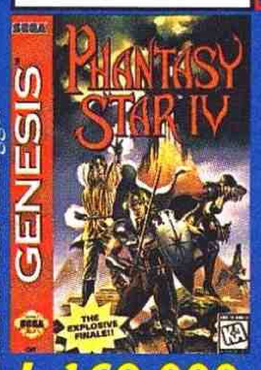
COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

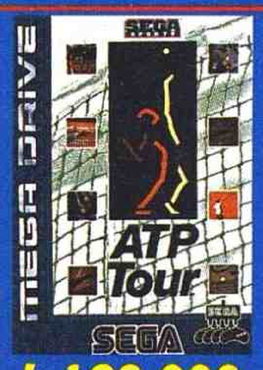
MEGADRIVE

FAX 051-344.906

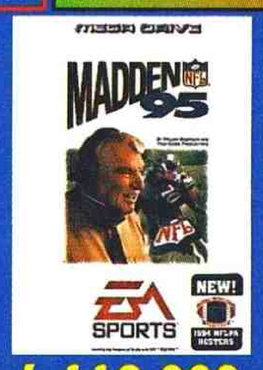


L.169.000

L105.000



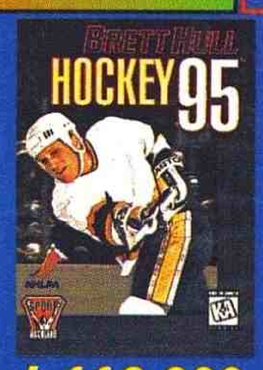
L.129.000



L.119.000

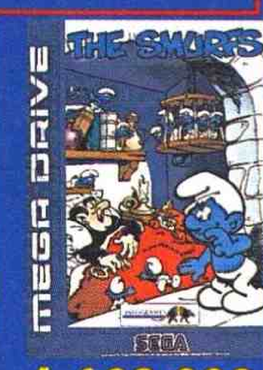
L.129.000

L.99.000



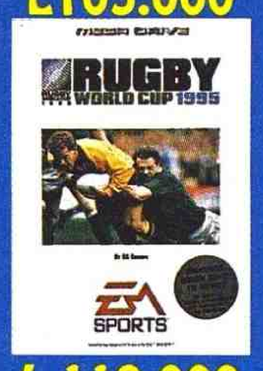
L.119.000

L.115.000



L.109.000

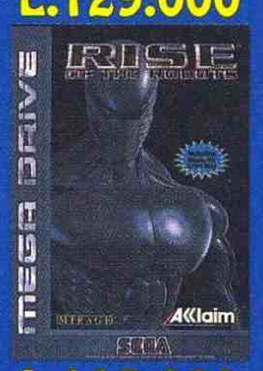
L.115.000



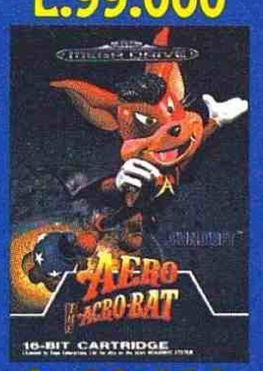
L.119.000

L.119.000

L.115.000

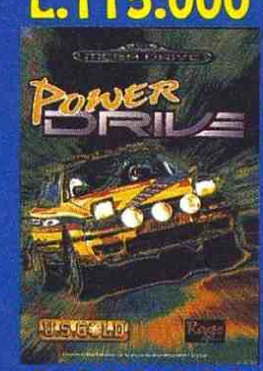


L.115.000

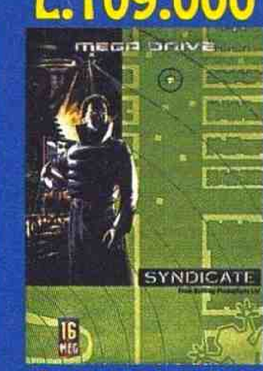


L. 99.000

L.119.000



L.109.000



L.119.000

L. 35.000

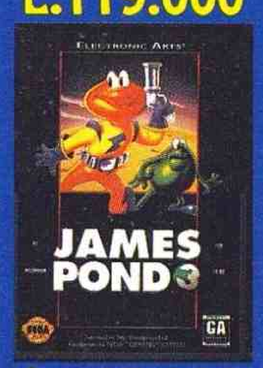
L. 69.000

L.129.000

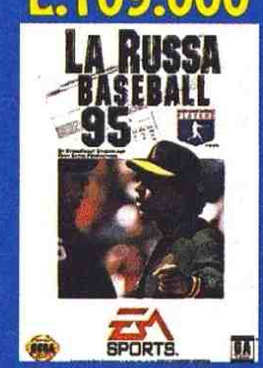
L. 77.000

L. 39.000

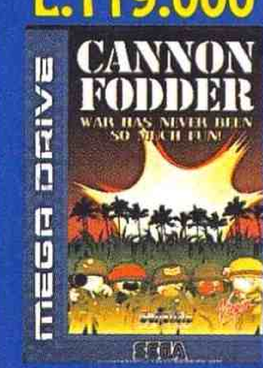
L. 59.000



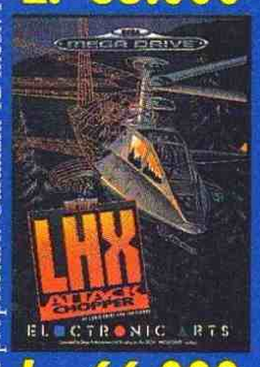
L. 43.000



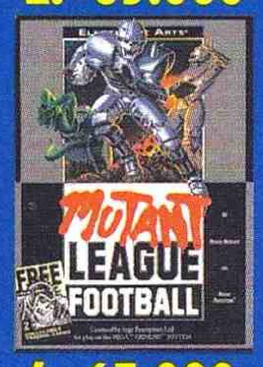
L.129.000



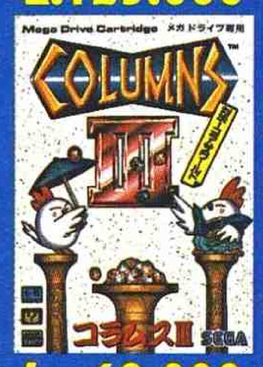
L.119.000



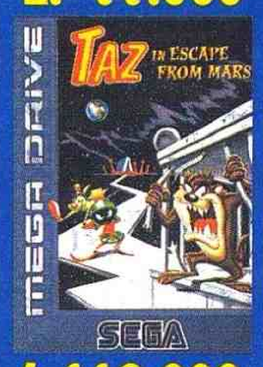
L. 44.000



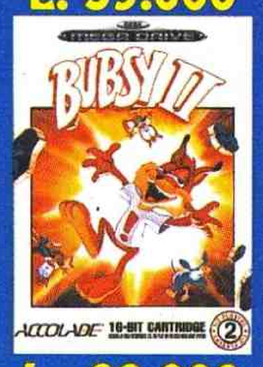
L 43.000



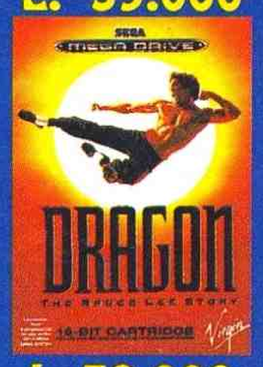
L. 49.000



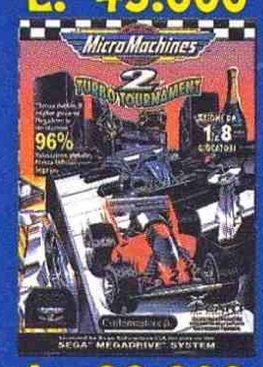
L.119.000



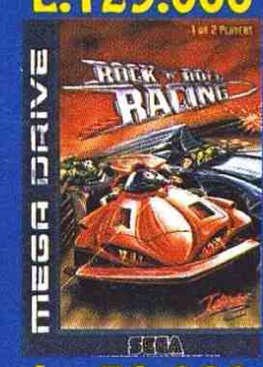
L. 99.000



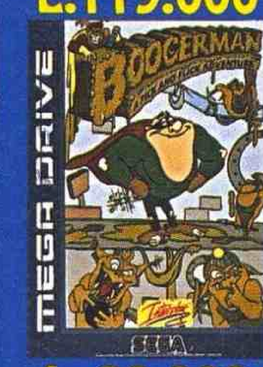
L. 79.000



L. 99.000

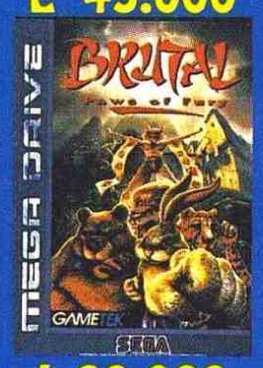


L. 79.000

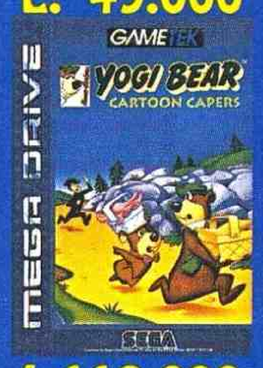


L. 99.000

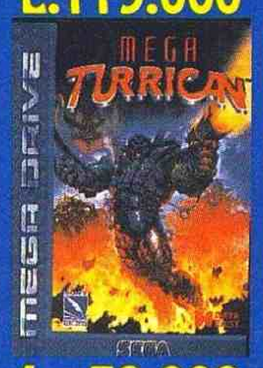
L. 99.000



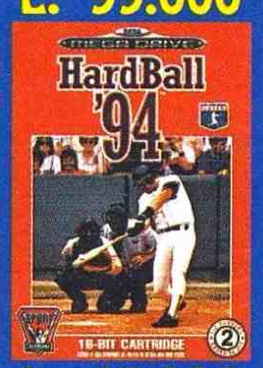
L.99.000



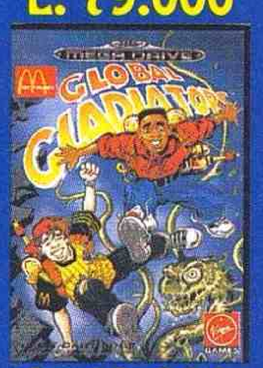
L.119.000



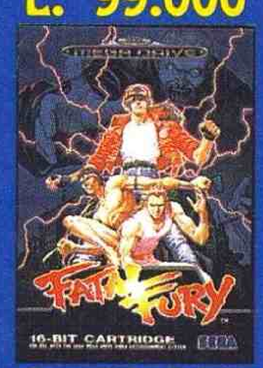
L. 79.000



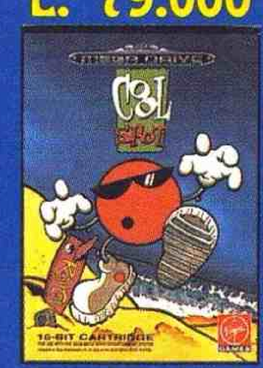
L. 45.000



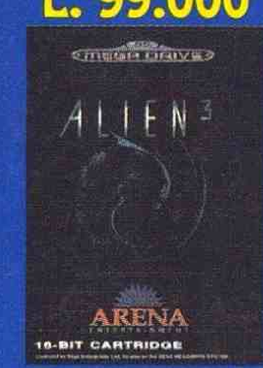
L. 49.000



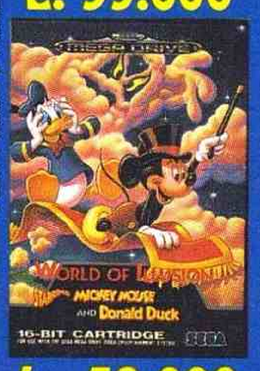
L. 59.000



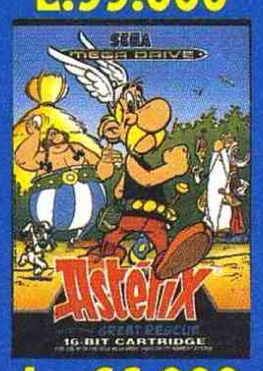
L. 66.000



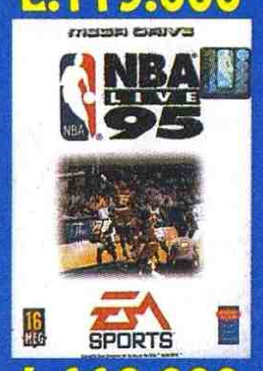
L. 67.000



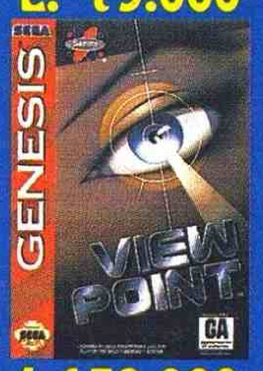
L. 59.000



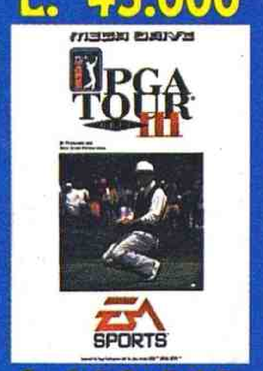
L. 66.000



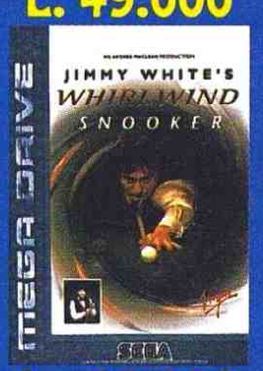
L.119.000



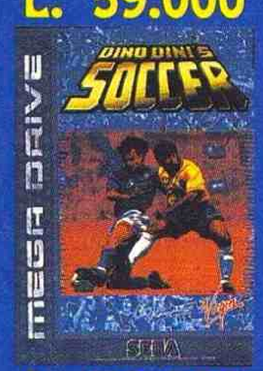
L.139.000



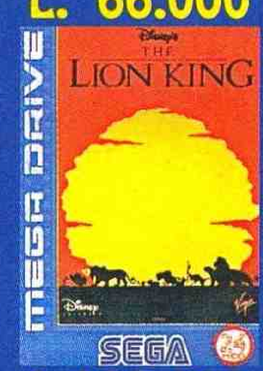
L.119.000



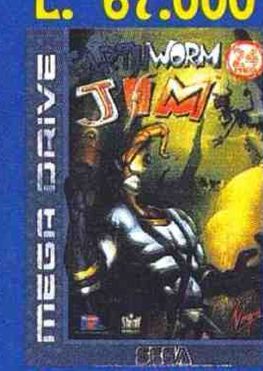
L. 99.000



L. 79.000



L.119.000



L.139.000

MEGADRIVE 2 + 2 JOYPAD versione ITALIA

LIT. 189.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

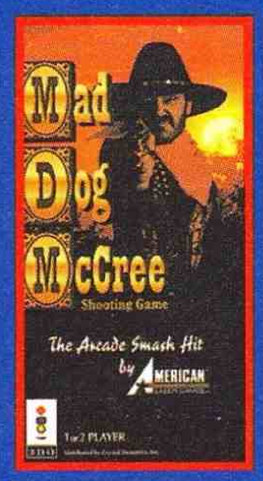
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

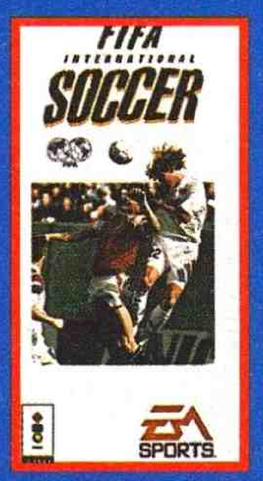
32 BIT

FAX
051-344.906

+ INTERFACCIA RGB SCART +



+



LIT. 999.000 oppure senza il gioco FIFA L. 949.000

+

NEO GEO CD + 2 JOYPAD + FATAL FURY 2

L. 899.000

GIOCHI NEO GEO CD

ART OF FIGHTING 2	L. 99.000
SUPER SIDEKICK 2	L. 68.000
FATAL FURY SPECIAL	L. 68.000
SAMURAI SHODOWN	L. 95.000
KING OF MONSTER 2	L. 79.000
LAST RESORT	L. 68.000
TOP PLAYERS GOLF	L. 55.000
KING OF FIGHTERS 94	L. 85.000
AERO FIGHTERS 2	L. 99.000
BASEBALL STAR 2	L. 99.000
TOP HUNTER	L.115.000
KARNOV'S REVENGE	L. 95.000
SAMURAI SHODOWN 2	L. 95.000
WORLD HEROES 2 JET	L. 95.000
TRASH RALLY	L. 95.000
MAGICIAN LORD	L. 95.000
WIND JAMMERS	L. 95.000
NINJA COMBAT	L. 95.000
SUPER SPY	L. 55.000
LEAGUE BOWLING	L. 55.000
AGGRESSOR OF DARK COMBAT	L. 95.000
STREET HOP BASKETBALL	L. 95.000
NAM 1975	L. 55.000
BURNING FIGHT	L. 55.000
FOOTBALL FRENZY	L. 55.000

SONY PLAYSTATION + CAVO SCART + RIDGE RACER

L. 1.590.000

SEGA SATURN + CAVO SCART + VIRTUA FIGHTER

L. 1.399.000

E RICORDA!

(in associazione con GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL D.M. 6/9669 del 8-11-94 scade il 30-04-95

DAL 1 DICEMBRE 1994 AL 30 APRILE 1995 AD OGNI ACQUISTO RICEVERAI LA FAVOLOSA CARTOLINA DI PARTECIPAZIONE AL CONCORSO A PREMI CON LA QUALE PARTECIPERAI ALL'ESTRAZIONE DI 100 MAGNIFICHE CONSOLLE + GIOCHI!!!!!

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

94

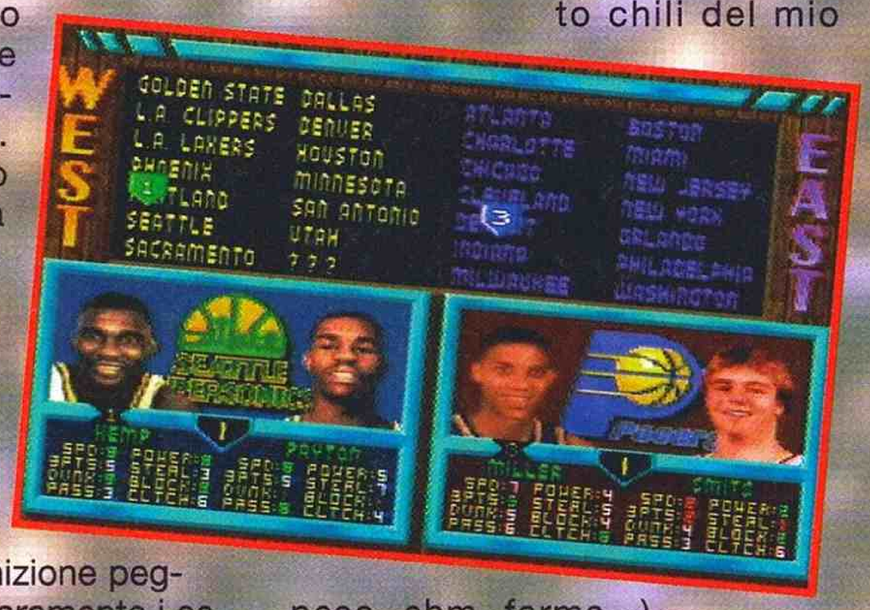
Giocatori	1-4
Livelli	30
Livelli di difficoltà	-

Se pensate che un 360°, un mulino a vento, una schiacciata, un assist, un tecnico, una bomba da tre punti e una stoppata, siano rispettivamente una nuova posizione del Kamasutra, un edificio olandese, qualcosa da mangiare, una parolaccia inglese, un allenatore, un'operazione di sutura e una frenata, allora saltate pure a pie' pari queste quattro pagine...

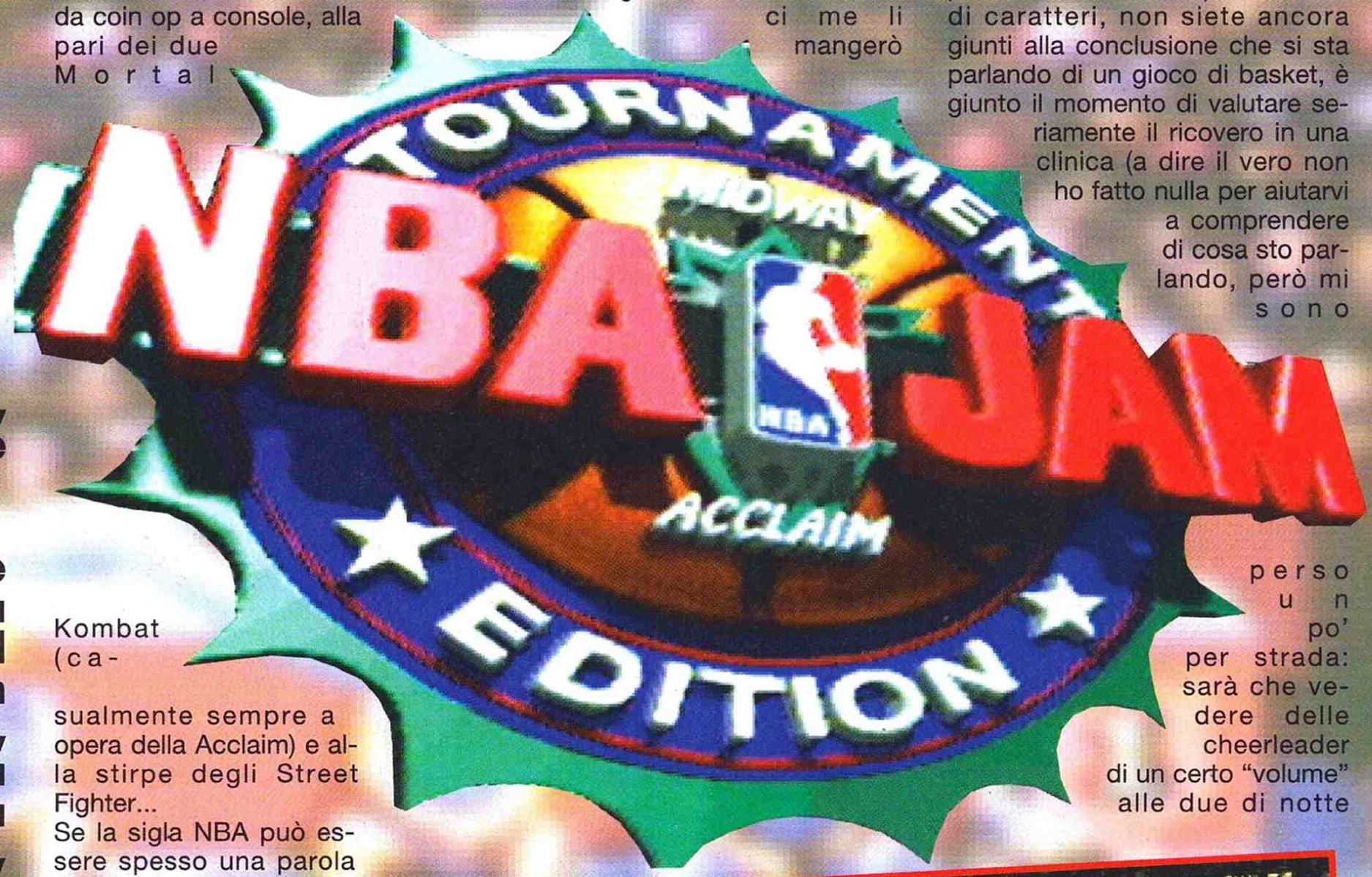
se invece qualcuno di questi termini non vi è del ■■■tutto nuovo continuate a leggere. Per tutti coloro che invece non hanno capito un'"acca" dei termini tecnico/gergali di cui sopra, ma che comunque sono rimasti attratti dalle foto o sono semplicemente curiosi, consiglio di andare avanti nella lettura, non tanto per la mia solita, spiccata vena poetica, ma perché avranno visto (e giocato) almeno una volta nella vita a NBA Jam.

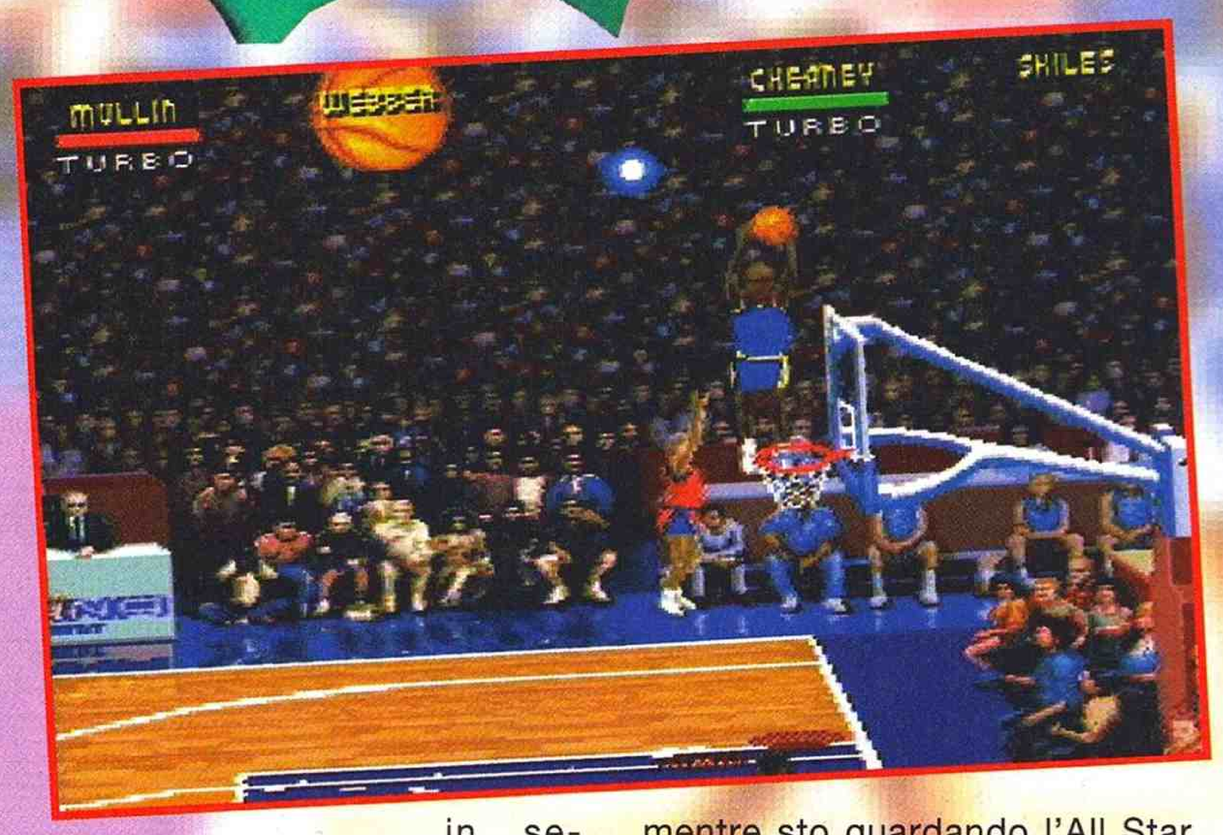
NBA Jam è sicuramente il fenomeno videoludico degli ultimi anni ed è uno di quei giochi che, grazie a Dio, è riuscito a passare indenne dalla conversione da coin op a console, alla pari dei due Mortal Kombat (casualmente sempre a opera della Acclaim) e alla stirpe degli Street Fighter...

Se la sigla NBA può essere spesso una parola oscura, la parola composta NBA Jam sta al basket più o meno come la parola FIFA sta al calcio, sempre per quanto riguarda l'ambito videoludico ovviamente (quanti di voi conoscono il significato esatto delle due abbreviazioni? Mi sa tanto che siete in pochi...). Se con tutta questa pappardella che ha fatto da preludio, o da introduzione o meglio ancora da semplice scialaquamento (spero che si scriva così e di non avere inventato un neologismo. In caso contrario sarò costretto a zompettare su dei bei ceci tondi e duri fino all'uscita del prossimo numero di ConsoleMania, sempre che il "pelosone" non decida di impormi qualche punizione peggiore! Chiaramente i ceci me li mangerò in seguito, giusto per non venire meno alla mia fama di "bambino grasso", titolo redazionale strappato di prepotenza al buon vecchio Mirko, grazie all'incremento di otto chili del mio peso, ehm, forma...)



di caratteri, non siete ancora giunti alla conclusione che si sta parlando di un gioco di basket, è giunto il momento di valutare seriamente il ricovero in una clinica (a dire il vero non ho fatto nulla per aiutarvi a comprendere di cosa sto parlando, però mi sono perso un po' per strada: sarà che vedere delle cheerleader di un certo "volume" alle due di notte mentre sto guardando l'All Star Game, non ha aiutato nemmeno me, per essere sinceri. Scusate le





ALEX

Mah, io devo essere sincero: per quanto mi sia divertito a giocare a NBA Live '95 - passaggi a parte - riesco comunque ad apprezzare di più NBA Jam. Sarà per i miei trascorsi sui vari playground, che ho apprezzato sempre di più che non i lunghi dodici anni in una squadra "seria", ma in un gioco di questo tipo cerco comunque l'azione e lo spettacolo. E NBA Jam TE ne ha da vendere, a partire dalla grafica - coi personaggi abbastanza distinguibili - e dalle animazioni - con le schiacciate impossibili - per arrivare fino al sonoro - un po' di digitalizzato - e alla giocabilità da sballo. Da avere se non avete il primo - intendiamoci, potreste comunque apprezzare i miglioramenti - e se per appagare la vostra vena di serietà usate NBA Live '95: questo è per quella di follia.

ATLANTA HAWKS

Tre giocatori è lo standard disponibile per squadra ma, come vedremo più avanti, esistono delle eccezioni.

Fondamentalmente Atlanta è una squadra già poco incisiva di per sé (nessun giocatore presente nell'All Star Game!). Se proprio volete giocarci, vi conviene far giocare, infortuni permettendo, la coppia Blaylock-Augmon: è la meglio bilanciata, ma dimenticatevi pure una buona percentuale da tre.

BOSTON CELTICS

Una delle squadre leggendarie dell'NBA, è una di quelle poche squadre che può vantarsi di avere quattro giocatori in "rosa" (in NBA Jam T. E., ovviamente!). Le coppie migliori e meglio assortite sono, a mio parere, McDaniel-Radja (ve lo ricordate quando giocava in Italia con Roma?) e Wilkins-Brown, in modo tale da riuscire a combinare una buona difesa con un discreto tiro.

CHARLOTTE HORNETS

Ben due convocati per la squadra della East Conference, ovvero Mourning e Larry Johnson. Inutile dire che la coppia migliore da schierare è questa sotto tutti i punti di vista, dato che Bogues è quasi un punto debole. Buon tiro e discreta difesa.

CHICAGO BULLS

Orfani di Jordan (che nel frattempo è stato visto girare per Windy City, mentre tirava delle pallonate infuocate a degli zombi!), i tori sono una squadra strana, che però ha gli uomini giusti per cavarsela in tutte le situazioni. Coppia suggerita per attaccare Pippen-Armstrong (quest'ultimo è un vero e proprio cecchino e ha una media da tre da far paura!), mentre per le situazioni difensive è opportuno inserire Kukoc (altro reduce del campionato italiano, proveniente da Treviso)

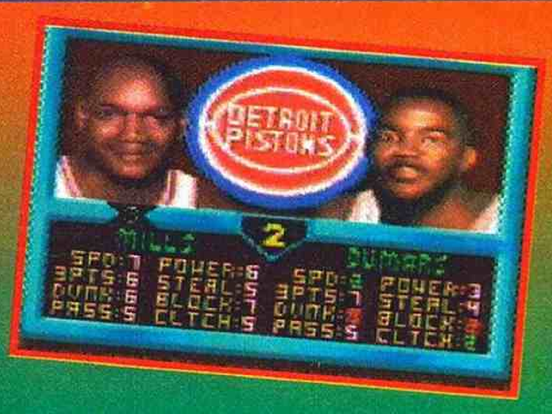
CLEVELAND CAVS

Una squadra molto solida in difesa, ma carente al tiro da tre, nonostante la presenza di Mark Price (vincitore di due titoli dell'All Star Game dedicati alla gara dei tre punti). Manca all'appello Tyrone Hill, tra l'altro convocato per l'All Star Game. C'è di meglio.

DALLAS MAVERICKS

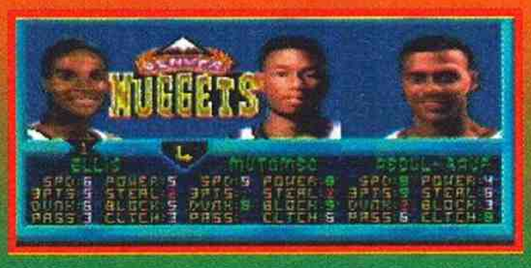
Una delle squadre che gode di gran velocità, grandi tiratori e grandi assist man. La mia preferita è la coppia Jackson-Mashburn. Buona la difesa.

DETROIT PISTONS



L'NBA Jam che abbiamo provato, benché completo al 99%, aveva solo due giocatori per questi Pistoni. Ne è previsto un terzo - c'erano infatti le statistiche di un terzo giocatore, ma aveva il faccione di Dumars. Per cui per intanto accontentatevi di Dumars e Mills...

DENVER NUGGETS



La squadra NBA con il difensore più forte in assoluto: Dikembe Mutombo! Da affiancare alla potenza del nigeriano ci vuole assolutamente Abdul-Rauf, un cecchino immarcabile grazie alla sua velocità. Un'ottima squadra!

GOLDEN STATE WARRIORS

Una delle migliori squadre in assoluto, almeno per quanto riguarda il mio giudizio. Non esiste una coppia migliore di un'altra, e tutte le combinazioni vanno bene, grazie anche a un Mullin "multimediale" e uno straripante Sprewell. Spettacolare!

HOUSTON ROCKETS

I Razzi di Houston sono veramente massicci, grazie alla potenza atletica di Olajuwon! Miglior accoppiamento Olajuwon-Horry, che garantiscono serenità e sicurezza in difesa (provate a saltare un tizio di due metri e tredici!) e precisione, velocità e potenza in attacco. Un vero rullo compressore!
Valide le alternative Maxwell e Thorpe.

SNES

MOTO O JETSKI ?

ABBINANDO UNA CORSA MOTOCICLISTICA AD UNA GARA DI JETSKI, FULL THROTTLE RACING OFFRE UNA DELLE MIGLIORI SIMULAZIONI DI CORSA.

ABILITA', STRATEGIA E NERVI SALDI SONO INDISPENSABILI PER DOMINARE LE CORSE DEL CAMPIONATO AMERICANO.
POTRAI SCEGLIERE TRA UN WEEK-END DI CORSE OPPURE UN CAMPIONATO COMPLETO, TRA UN GARA CONTRO IL COMPUTER O CONTRO UN AMICO.

DURANTE LA CORSA DOVRAI EVITARE OLIO E ACQUA SUI TRACCIATI, LE AUTO NELLA DIREZIONE OPPOSTA E, SOPRATTUTTO, GLI ALTRI CENTAURI CHE TENTERANNO DI FARTI USCIRE DI PISTA.

OPZIONE DI COMPETIZIONE TRA DUE GIOCATORI

POSSIBILITA' DI MIGLIORAMENTO DEI VEICOLI PER MIGLIORI PERFORMANCE

GAMETEK CYBERSOFT

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

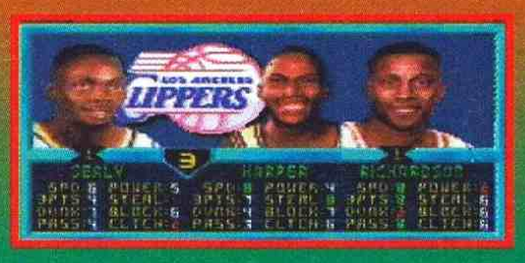
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

INDIANA PACERS

Una squadra mediocrissima che non ha specialisti né nel tiro né in difesa (figuratevi le schiacciate...). Da evitare, ma dove diavolo è Reggie Miller?

LOS ANGELES CLIPPERS



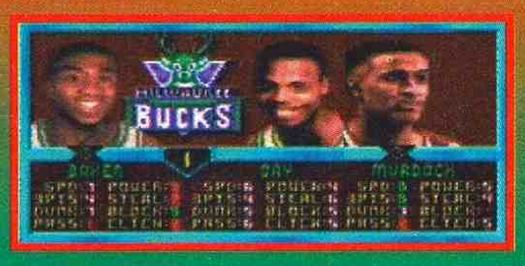
La seconda squadra di LA, ha il suo punto di forza nella coppia Harper-Richardson, anche se con la presenza di quest'ultimo in campo, le cose vanno nettamente meglio. Valida la carta Sealy.

parentesi, questa è la quinta, ma stasera mi sento parecchio dispersivo... Se avete bisogno di qualcuno che vi accompagni in clinica, chiamatemi...).
Scherzi a parte, è ora di fare le persone serie e di parlarvi un po' di questo NBA Jam Tournament Edition. Prima di tutto vi starete chiedendo cosa cambi tra questo NBA Jam e l'originale: dando un'occhiata superficiale e rapida, potrebbero sembrare identici, ma la Tournament Edition ha qualche caratteristica in più rispetto al predecessore.
In primo luogo la difficoltà mi è sembrata leggermente aumentata e meglio calibrata (nel primo episodio la differenza tra le prime dieci e le altre squadre era veramente abissale!) e questa è senza dubbio un fattore che gioca nettamente a favore della longevità.
In secondo luogo ogni squadra ora è composta da almeno tre giocatori ed è possibile quindi effettuare delle sostituzioni tra un quarto e l'altro.
A questo punto vi starete anche chiedendo quale sia l'utilità di potere sostituire i giocatori: semplice, in NBA Jam Tournament Edition, i programmatori della Acclaim/Iguana Software hanno ben pensato di dotare ciascun giocatore con delle caratteristiche che lo distinguano nettamente dagli altri. Infatti ora ogni giocatore ha delle abilità, definite con un valore numerico che oscilla tra 0 e 9, come Schiacciate, Tiro da 3, Passaggio, Tiro da 2, Stoppata, Rimbalzo, e Furto (sinonimo italiano di Steal, ovvero la capacità di rubare la palla dalle mani dell'avversario senza commettere fallo) e soprattutto infortuni. Finalmente tutte le mazzate che ci si tira sul campo iniziano ad acquistare un senso, poiché il rendimento dei giocatori cala proporzionalmente all'aumento del numero di infortuni. Insomma le sostituzioni diventano anche un modo per permettere di gestire anche un po' più tatticamente le partite e vi obbligano a fare delle scelte, elevando questo NBA Jam TE dai ranghi del più semplice e forsennato arcade!
Come già detto poco più sopra, la difficoltà è stata calibrata nuovamente, ma sicuramente la cosa che vi farà più piacere sapere è che oltre alle canoniche ventisette squadre, ne esistono di nuove e contro le quali ci si può misurare solo dopo avere battuto tutte le formazioni delle due Conference. Sempre a proposito di novità, in NBA Jam TE è possibile confrontarsi con altri amici e stabilire, se si gioca in coppia, chi sia stato il migliore, grazie al completo sistema di statistiche!
Insomma, tutto il sapore dell'originale NBA Jam è stato mantenuto, e oserei dire esaltato, grazie a diversi tocchi di classe e ad alcune innovazioni che non potranno non fare felici tutti - appassionati e non -: la grafica è, come al solito, spettacolare, mentre la giocabilità deve il suo successo alla clamorosa istintività che la contraddistingue; la longevità è oramai senza pari, grazie all'aggiunta di nuove squadre segrete, la ricalibrazione della difficoltà e l'aggiunta di più elementi per squadra. L'unica mia riserva sta nel fatto che NBA Jam potrebbe risultare un gioco un po' troppo arcade a differenza di quell'NBA Live 95 recensito

MINNESOTA TIMBERWOLVES

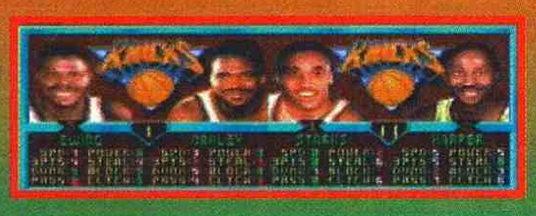
Minnesota si avvale della presenza di uno dei migliori schiacciatori dell'NBA, ovvero Isiah Rider, non per niente vincitore della scorsa edizione della Slam Dunk Contest. Sottovalutato Laettner, la coppia migliore e maggiormente assortita rimane Rider-West, quest'ultimo un grande tiratore e un buon difensore. Una buona squadra.

MILWAUKEE BUCKS



Malgrado la convocazione di Vin Baker per l'ultimo All Star Game, Milwaukee rimane una squadra semplicemente mediocre, che ha il suo unico punto di forza nella velocità.

NEW YORK KNICKS



Una delle migliori squadre attualmente in circolazione nell'NBA e seria candidata al secondo titolo consecutivo, Orlando e Utah permettendo, New York si avvale della presenza di quattro "cambi". La coppia ideale da schierare appena possibile è senz'ombra di dubbio Ewing-Starks, che garantiscono grandi prestazioni sia in difesa che in attacco.

LOS ANGELES LAKERS

I Lakers decaduti ripartono ancora una volta da Vlade Divac, ma non basta...

NEW JERSEY NETS

Una squadretta mediocre, anche se è una di quelle poche squadre che presentano tre discreti tiratori, anche se ci sono delle evidenti lacune in difesa. Per ovviare a questo inconveniente è suggerito l'impiego della coppia Coleman-Anderson.

MIAMI (MA QUANTO MI AMI?) HEAT

Miami è una di quelle squadre, almeno in NBA Jam, sottovalutate: pensato che Harold Miner, quest'anno tra i protagonisti della Slam Dunk Contest ha un misero 5 alla voce Dunk. Giusto invece il valore attribuito al tiro da tre a Glen Rice. La coppia base deve essere necessariamente composta da Rice e, a seconda delle esigenze, si può far "girare" Miner e Seikaly, anche se a dire la verità preferisco il primo.

CADARIO

INDIANA JONES!®

Greatest Adventures™

CARATTERISTICHE TECNICHE

Incorpora innovative sequenze Mode 7, che ti trascineranno giù da una montagna innevata e poi in un inseguimento all'interno di una miniera. E' animato dalla colonna sonora originale di John Williams. Dà la prospettiva laterale, una visuale che ti permetterà di vedere con gli occhi di Indiana, l'animazione durante le pause e rompicapo da risolvere per aiutarti a progredire nel gioco.

SE E' ACCADUTO IN UN FILM PUO' ACCADERE ANCHE QUI...

Con una grafica sorprendente, Indiana Jones Greatest Adventures è la più grande ricerca del tesoro.

SVILUPPATORE: Lucas Arts Entertainment Company ©
DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: Leader Distribuzione S.p.A.
FORMATO: Nintendo Super Entertainment System ©

Indiana Jones' Greatest Adventures TM 1994 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Co.
Indiana Jones is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Raiders of the Lost Ark, Temple of Doom, Last Crusade, Indiana Jones' Greatest Adventures are trademarks of Lucasfilm Ltd.
All Rights reserved. Used Under Authorisation. NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM TM AND NINTENDO product seals are the trademarks of NINTENDO.
JVC MUSICAL INDUSTRIES EUROPE LTD.

JVC

LUCAS Arts

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER DISTRIBUZIONE

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

ORLANDO MAGIC

La squadra di quel buffone di Shaquille O'Neal (tutta invidia NdAlex), seria candidata alla conquista del titolo NBA di quest'anno. La potenza di O'Neal, unitamente alla velocità e alla precisione al tiro di Anfernee Hardaway è una delle combinazioni più devastanti che si possano creare in NBA Jam Tournament Edition: anzi, a dire il vero è devastante anche nella realtà...

PHILADELPHIA 76ERS

Malgrado la presenza di quattro uomini, Philadelphia non è questo granché. La coppia che vi consiglio di usare è Malone-Barros. Punto.

qualche mese fa, che si contraddistingueva più per la cura della sezione tecnica che di quella grafica (comunque altamente spettacolare). Mettiamola così: NBA Jam è la scelta da fare per tutti i fan del coin-op o coloro che vedono il basket come uno sport che si riduce a qualche schiacciata spettacolare e basta, mentre NBA Live è l'alternativa per tutti coloro che si divertono anche a fare applicare uno schema (ho appena visto che nell'All Star Game è stato disegnato uno schema per fare tirare da 3 Mutombo: allucinante! Sarebbe come dire che alla Juventus viene fatto battere un calcio di punizione da Porrini...), un "taglia fuori", insomma tutto quello che si può fare su un campo reale. E' indubbio però che questo NBA Jam Tournament Edition riesce per certi versi a migliorare il precedente capitolo e ad affermarsi comunque come una delle migliori simulazioni di questo genere e un gran bel gioco di per sé: divertente, graficamente perfetto, intrigante e soprattutto longevo!

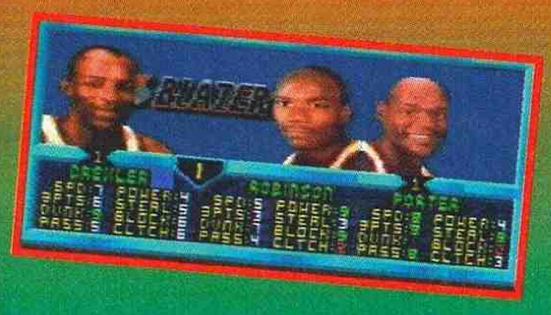
AIR MAO

PHOENIX SUNS

Purtroppo non presenzia il mio giocatore preferito di tutti i tempi, ovvero il grande Sir Charles Barkley (quello che giocava a basket con Godzilla in una vecchia pubblicità della Nike, ve lo ricordate?). Barkley a parte, Phoenix è forse una delle migliori, e più forti, squadre presenti in NBA Jam e la presenza di campioni come Kevin Johnson, Dan Majerle, Danny Manning e Cedric Ceballos, assicurano un elevato rendimento in qualsiasi momento. L'unica differenza è che quest'ultimo è ormai finito ai Lakers e che i programmatori non se ne sono accorti...

PORTLAND TRAILBLAZERS

Clyde "The Glyde" Drexler è il mio dunker preferito: fortunatamente, la schiacciata non è l'unica caratteristica peculiare, dato che anche i valori di tiro e di difesa sono abbastanza elevati. In coppia con Porter, riuscirete a trarre il maggior vantaggio da Drexler e più in generale dall'intera squadra.



SACRAMENTO KINGS

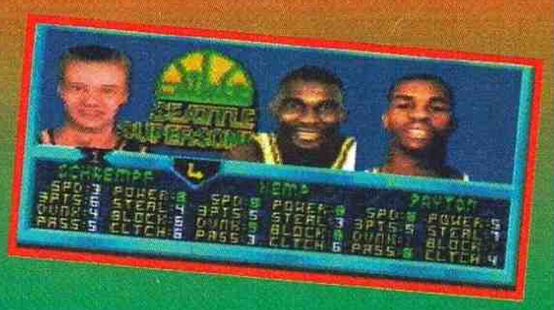
L'MVP dell'ultimo All Star Game è stato proprio Mitch Richmond, e a mio giudizio è stata una giusta decisione. Sacramento diventa una squadra davvero temibile quando la coppia è Richmond-Webb, un intruglio di potenza fisica, velocità e grande precisione. La mia squadra preferita dopo Phoenix, Utah e Chicago.

SAN ANTONIO SPURS

Improponibile la coppia Robinson-Rodman (a meno che non si desideri una super difesa per difendere un vantaggio esiguo), le migliori soluzioni diventano Robinson-Person (quest'ultimo è un eccellente tiratore) e Elliot-Rodman. E' davvero un avversario temibile se ci si gioca contro.

SEATTLE SUPERSONICS

Tutti e tre i giocatori che vedete raffigurati sono stati convocati per giocare con la squadra della West Conference nell'ultimo All Star Game. La potenza di Detlef Schrempf si sposa in maniera egregia con la velocità e la grinta di Shawn Kemp. Potenzialmente tra le migliori, almeno se si da un occhio ai dati reali.

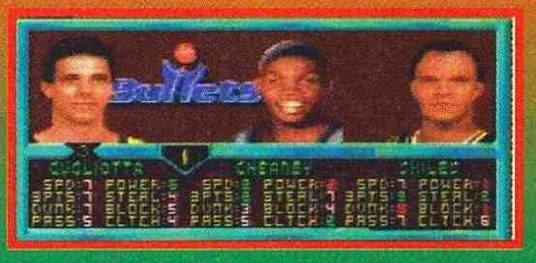


UTAH JAZZ

Il sottotitolo per questa squadra potrebbe essere "Un cecchino per tutte le stagioni". Jeff Hornacek e John Stockton sono tra i migliori tiratori da tre dell'intera NBA, mentre Karl Malone è veramente una muraglia umana. Coppia consigliata Stockton-Malone. La mia squadra preferita!

WASHINGTON BULLETS

Se non fosse per l'italomericano Gugliotta, Washington sarebbe una di quelle squadre da ignorare. Se proprio volete usarla, la coppia consigliata è senza dubbio Gugliotta-Skiles (micidiale da tre). Lasciamo perdere...



MEGA DRIVE	
GRAFICA + giocatori ben distinguibili + fluida, veloce e definita di particolari	94
SONORO + tanto parlato + buone musiche	92
GIOCABILITA' + intuitivo... + ... e immediato	94
LONGEVITA' + 27 squadre da battere... + ... più le speciali!	95
IGUANA/ACCLAIM	94

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + giocatori ben distinguibili + fluida, veloce e definita di particolari	96
SONORO + tanto parlato + buone musiche	94
GIOCABILITA' + intuitivo... + ... e immediato	94
LONGEVITA' + 27 squadre da battere... + ... più le speciali!	95
IGUANA/ACCLAIM	94

82

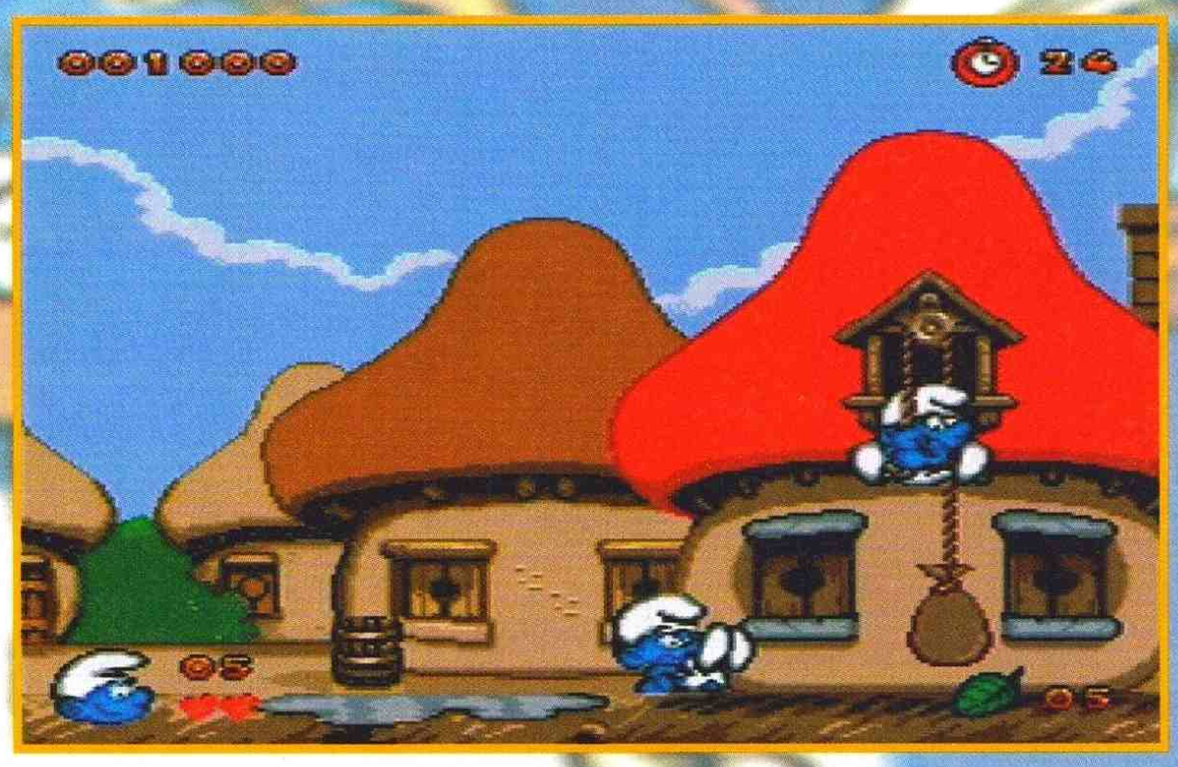
i PUFFI

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	2

Quella che stiamo per raccontarvi è una storia di terrore e di sangue, di inaudita violenza, di crudeltà gratuite: è la vera storia dei Puffi!

I Puffi sono alti due mele o poco più, hanno la pelle azzurra e vivono all'interno di enormi funghi (apparentemente velenosi), lavorano poco - come fa un solo Puffo contadino a sfamare un intero villaggio? Lo schiavizzano... -, si divertono e hanno un solo esemplare di sesso femminile; vi sembra che si tratti di gente normale? Vi siete mai chiesti cosa ci possa essere dietro a tutto questo? Intendo dire, non penso proprio che possano essersi evoluti naturalmente, a meno che la natura quel giorno non si fosse presa una sbronza colossale...

In realtà sembra che i Puffi provengano da un lontanissimo pianeta, una piccola sfera azzurrognola persa all'altro capo dell'universo. Per quanto stiano facendo di tutto per mascherare la propria vera identità, i piccoli ometti blu sono dei veri e propri diavoli, già padroni e tiranni di una buona fetta dello spazio conosciuto. Nel corso dei millenni hanno imposto la propria supremazia con uno stratagemma perfido e spietato: dopo essere sbarcati su un pianeta, prendono il controllo delle sue emittenti televisive (i numeri provenienti dall'istituto pan-galattico per l'elaborazione dei dati di ascolto dimostrano che la televisione è uno strumento universalmente conosciuto; vi sono intere razze che si sono evolute secondo linee esattamente opposte alla nostra, eppure hanno la televisione e guardano tutti la Ruota della Fortuna...) e tempestano le menti degli spettatori con immagini subliminali. Il messaggio è sempre lo stesso: "guarda che bella la vita dei Puffi, diventa anche tu un Puffo, viene a lavorare nelle miniere di uranio di Axwcaxzron IV...".



Fortunatamente per noi - e sfortunatamente per i diabolici Puffi - un coraggioso uomo ha scoperto queste macchinazioni e si è tuffato nell'etere con loro per smascherarli. Si tratta di tale Gargamella, originariamente uomo delle pulizie di uno studio televisivo delle Filippine (quello da cui sono penetrati i), che si è lasciato alle spalle la propria vita (dodici figli urlanti, una moglie

con i baffi e un sacco di debiti) per potere salvare l'umanità. Ecco perché è cosa buona e giusta fare il tifo per Gargamella, e augurarsi che riesca finalmente a calarsi i uno dopo l'altro (sembra, tra le altre cose, che i siano il cibo più delizioso dell'universo; per questo motivo avrebbero sviluppato una tendenza alla sottomissione degli altri popoli...).

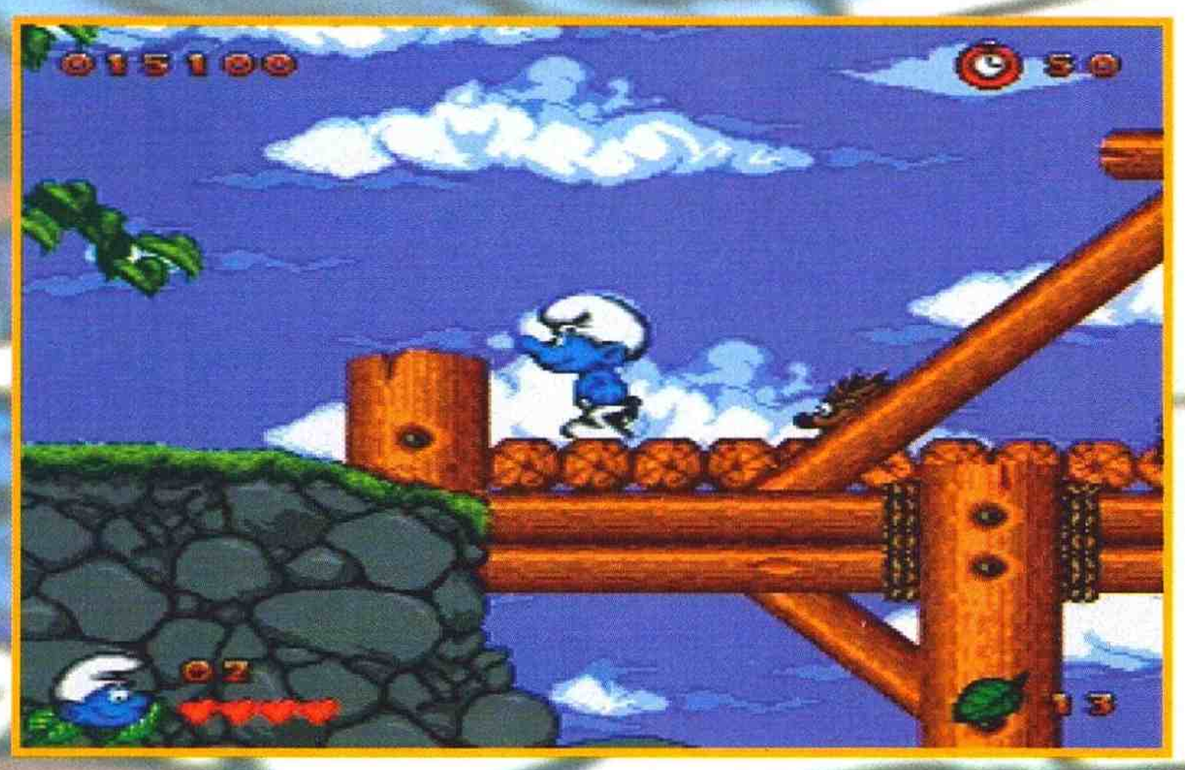
Le cose, una volta tanto, stanno andando per il meglio: Gargamella è finalmente riuscito a mettere le mani su un nutrito gruppo di, che al momento giace all'interno di una comoda gabbietta in legno. Purtroppo il vecchio Garga ha perso totalmente la testa in questi difficili anni, e ora non ricorda più cosa deve fare con i piccoli alieni azzurri. E così, mentre il nostro svampito mago/uomo delle pulizie cerca di farsi tornare un minimo di lucidità, uno dei si prepara ad andare al salvataggio. Il fatto che siate proprio voi a guidarlo in questa avventura è facilmente spiegato: i crudeli alieni vi hanno offerto il controllo di un intero pianeta in cambio del vostro aiuto (poco importa che si tratti, in realtà, di un gigante gassoso altamente tossico, destinato a esplodere insieme al proprio sole nel giro di un paio di settimane...), e voi non ci avete pensato certo due volte.

In realtà il rapimento perpetrato da Gargamella non ha certo gettato nel panico il piccolo villaggio di; mentre voi, pieni di determinazione, vi lanciate al salvataggio, i vostri simpatici compagni vi lanciano secchiate di acqua gelida, vi si tuffano addosso con delle ridicole ali da pipistrello, vi investono con le loro trattor-lumache e vi ricoprono di terra. Ma questo è solo l'inizio; più avanti, infatti, dovrete vedervela anche con alcuni dei più terribili animali selvaggi del bosco: talpe, lombrichi, pesci, qualche porcospino e mille altri "mostri".

La parte più interessante del gioco è, senza dubbio, la buona varietà dei livelli: non solo le ambientazioni, ma anche le stesse situazioni di gioco cambiano con il procedere dell'avventura. Peccato che proprio il procedere dell'avventura possa essere catalogato nei difetti di questo titolo, fondamentalmente perché è difficilissimo procedere. I Puffi sono uno di quei giochi dove ogni minima disattenzione può costare una vita: basta spiccare un salto con un attimo di anticipo o di ritardo, non ricordarsi che in un determinato punto - e in un determinato momento - qualcuno o qualcosa cercherà di piombarvi addosso, per essere subito trasformati in carne blu morta. La prima volta che si gioca è impossibile sopravvivere per più di pochi minuti, e così è fino a quando non si sono imparati a memoria i trabocchetti più infidi. Le password aiutano a superare il problema della difficoltà, ma non sono sufficienti. Dal punto di vista grafico, i Puffi non sono per niente male, e neanche il sonoro è poi terribile. Quello che però rovina tutto è la scarsa giocabilità, la lentezza dello svolgimento, che rende ancora più pesante l'eccessiva difficoltà.

Un platform assolutamente nella media, consigliato ai giocatori più in gamba.

Andrea Fattori



MA **I piccoli nanetti mutanti sono finalmente approdati su MD. Embè? Non saprei, probabilmente farà piacere ai più piccini. Comunque sia, I Puffi è un buon platform con un livello di difficoltà un po' altino, una buona grafica e una giocabilità passabile. Ci sono molti giochi migliori e anche molti giochi peggiori, per intenderci. La domanda è, avete voglia di tirare fuori un bel rotolo di banconote per un gioco che si assesta su un livello medio? Fate voi.**

TMB **I, questi esserini blu che una volta affollavano la mia cameretta... Ah, quanti ricordi. Devo dire che questa cartuccia mi ha lasciato alquanto insoddisfatto: la grafica è abbastanza scialba e la giocabilità quasi inesistente - grazie alla difficoltà troppo elevata; non trovo un solo motivo per il quale dovreste esaltarvi. Prendetelo solo se avete vissuto fino a oggi con il solo desiderio di vedere i "saltare" sul vostro Megadrive.**

MEGADRIVE

GRAFICA + buoni fondali + sprite ben definiti	87
SONORO + musiche simpatiche + effetti appropriati	87
GIOCABILITÀ + immediato - un po' lento	80
LONGEVITÀ + molto vario - troppo difficile	78
INFOGRAMES	82

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

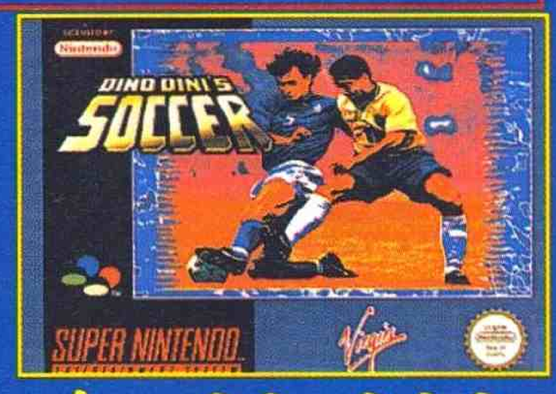
SUPER OFFERTE

FAX
051-344.906

L. 99.000

L.119.000

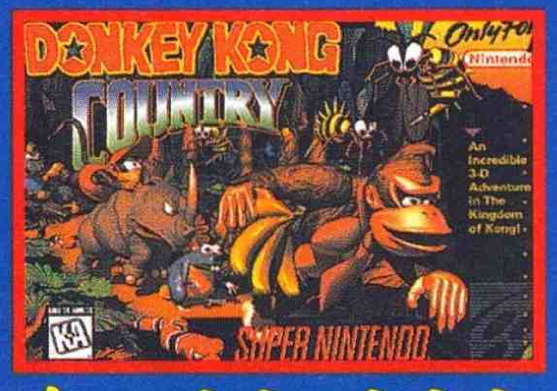
L.119.000



L. 99.000

L. 109.000

L. 69.000



L. 99.000

L. 99.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

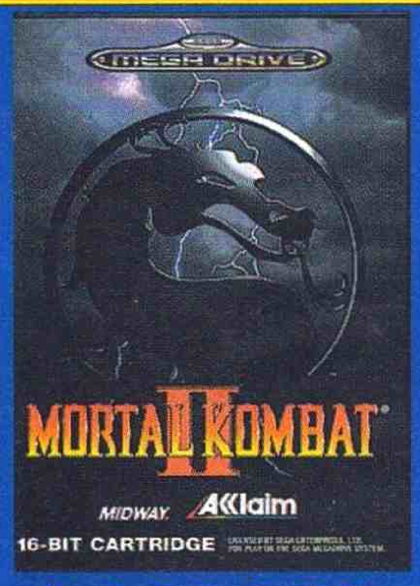
Il gioco di calcio piu' atteso dell'anno

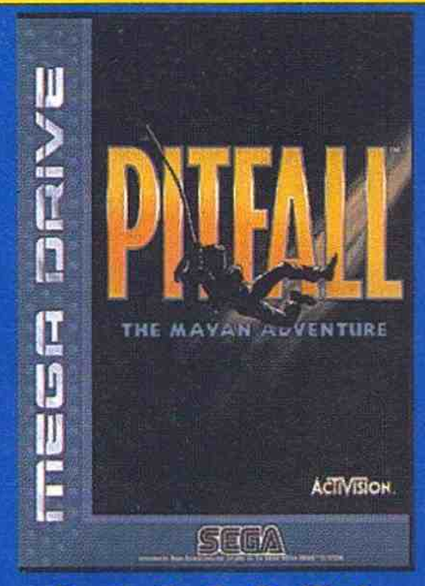
DISPONIBILE IN VERSIONE EURO PAL

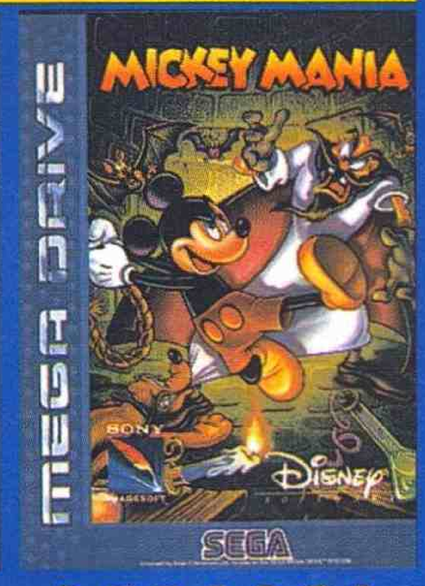
LIT. 129.000

NBA JAM TURNAMENT EDITION

vers. MEGADRIVE	L. 119.000
vesr. SUPERNINTENDO	L. 139.000
vers. GAMEGEAR	L. 79.000







OFFERTA L.59.000 **OFFERTA L.69.000** **OFFERTA L.69.000**

ECCEZIONALE JOYSTICK MULTIFUNZIONE PER SUPERNINTENDO E MEGADRIVE, 6 TASTI, TURBO FIRE, SLOW,

IN SUPER OFFERTA L. 79.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

SUPERNINTENDO

FAX
051-344.906

L. 135.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 135.000

L.119.000

L.129.000

L. 119.000

L. 139.000

L. 145.000

L. 129.000

L. 139.000

L. 109.000

L. 149.000

L. 129.000

L. 129.000

L. 135.000

L.149.000

L. 125.000

L. 125.000

L. 129.000

L. 69.000

L. 79.000

L. 63.000

L. 79.000

L. 66.000

L. 69.000

L. 65.000

L. 115.000

L. 65.000

L. 129.000

L. 49.000

L. 129.000

L. 135.000

L. 65.000

L. 149.000

L. 89.000

L. 89.000

L. 125.000

L. 125.000

L. 145.000

L. 109.000

L. 129.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 49.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

98

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	13
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	8

Lo so che alcuni non sono d'accordo per principio con le votazioni al di sopra del novantasei, ma esse (come ho detto più volte) hanno un valore relativo ai titoli passati, e non cercano alcuna pretesa di assoluto. A proposito, l'assoluto esiste?

DAVVERO la pena di comprare un Neo Geo Cd. E questo perché, per la prima volta per un gioco di tale stazza a livello di memoria, i caricamenti da cd sono praticamente indolori (confrontateli, se ne avete l'opportunità con quelli di King of Fighters '94 per capire di cosa sto parlando). La versione cd costa meno della cartuccia, i caricamenti non danno fastidio, il livello sonoro è non plus ultra, cosa desiderare più di così? Samurai Shodown 2 è un incontestabile capolavoro (vi ricordo che il primo episodio ha avuto un successo tale da essere convertito per più console, tra cui Super Nintendo e 3DO) a un prezzo ineguagliabile; forse per la prima volta nella storia del Neo Geo, il rapporto qualità/prezzo assume un valore che tende a infinito.

Per chi non avesse mai sentito parlare del primo episodio di

E accantonando questo torturante, filosofico dubbio, partiamo col parlare del miglior beat 'em up in stile streetfighteriano per la console nera della SNK. Comincio subito dal dirvi che Samurai Shodown 2 occupa, su cartuccia, la bellezza di duecentodue megabittoni mentre su cd, molti di più, perché le musiche non sono digitalizzate, ma riprodotte in tempo reale dal cd mentre giocate. Credo fermamente che Samurai Shodown 2 sia il primo gioco per cui valga

VF

Beh, Samurai Shodown è sempre stato il picchiaduro di punta della SNK insieme a Fatal Fury, e questo suo seguito soddisfa in pieno le attese. Graficamente è decisamente spettacolare: a parte i lottatori che si muovono benissimo e le mosse speciali devastanti sono diversi i tocchi di classe del gioco, a cominciare dalle varie armi dei lottatori (ce n'è uno che addirittura se ne va in giro con un pezzo di colonna a mo' di clava), al samurai tisico che si accascia alla fine del combattimento, etc. Certo, rispetto al primo Shodown avrei preferito qualche miglioramento in più (i lottatori sono passati da 12 a 15), ma si tratta senza dubbio di uno dei migliori picchiaduro in circolazione per Neo Geo, davvero una bella lotta con King of Fighters '94 (io continuo a preferire quest'ultimo comunque, decisamente più "cattivo").

quella che sta divenendo la saga del combattimento all'arma bianca per eccellenza (se possedete una console SNK, vergogna!), narrerò brevemente

Prima venne Street Fighter. Poi, la SNK passò al contrattacco: inizialmente vi fu Fatal Fury, poi Art of Fighting, World Heroes, Fatal Fury 2, World Heroes 2, e poi, finalmente, fu il turno di qualcosa di un po' diverso dal solito: Samurai Shodown. Non più il solito picchiaduro a pugni. Quindi, Samurai Shodown è, per sua definizione e concept, un beat 'em up completo.

SHIN

Il secondo della serie. A quando la Special Edition? E la Super Turbo Championship? E quella col motore aspirato? E quella che fa le patatine fritte, il caffè e centrifuga in tempo reale? Scherzi a parte SSII è un degno seguito, d'altronde il primo era e rimane tuttora un gran bel picchiaduro. Il gioco è sostanzialmente lo stesso, senonché ci sono quattro, cinque, sei... personaggi in più. Bello graficamente e molto godibile dal punto di vista della giocabilità, ma di fondo c'è sempre il solito discorso: siete talmente affamati di picchiaduro che li volete possedere tutti? Accomodatevi...

Ricordo che quando uscì sul Neo Geo (la macchina su cui fu pensato), io dissi tra me e me: "uffa, sarà il solito picchiaduro". E invece mi sbagliavo di grosso. L'atmosfera dei duelli tra i samurai viene resa molto bene: gli sfondi perlopiù deserti, il vento che fischia, qualche flauto o tamburo come accompagnamento, e, soprattutto le lame che cozzano, l'acuto stridio dell'acciaio su acciaio.

Indescrivibile, finché non lo provate di persona. Ma, ovviamente, non è tutto rose e fiori: il gioco è, come dicevo, un beat 'em up completo, e di che si tratta, copiando spudoratamente me stesso per i tre capoversi seguenti

(che, per inciso, sono tratti dalla recensione che scrissi mesi fa di Samurai Shodown).

duro a mani nude uno contro uno nel classico stile capcomiano, ma feroci duelli all'ultimo sangue con affilate lame da samurai. E sangue, tanto sangue.

Il bello è che Samurai Shodown, in un certo senso," include" Street Fighter e tutti i picchiaduro a mani nude. Questo perché potete anche proiettare l'avversario, prenderlo a calci e, allorché perdiate l'arma, persi-

MA QUANTI BEI GUERRIERI MADAMA DORE'

(le supermosse si fanno quando l'indicatore della rabbia è al massimo)

HAOHMARU
E' il protagonista del gioco, un po' il Ryu della situazione. Gli piace bere e andare a donne (e chi può biasimarlo?); è una testa calda, ma ha un gran cuore e segue la strada del bene. Ha una maiella di mosse segrete.

CAFFEINE NICOTINE
Un nome più buffo, per il maestro/saggio della situazione, proprio non potevano inventarselo. Sterminatore di demoni, Nicotine è l'amato maestro di Haohmaru, e adesso si unisce a lui nella lotta contro le forze del male. Pure lui ha una maiella di mosse segrete.

KIBAGAMI GENJURO
E' l'amico/nemico di Haomaru, suo collega come allievo del maestro Nicotine. Si è da poco convertito alle forze del male e la sua è la strada solitaria del guerriero che combatte per il proprio tornaconto (magari non ve ne frega nulla, ma vi dico lo stesso che è il mio lottatore preferito).

CHAM CHAM
La brava figlia di un pescatore che è alla ricerca del tesoro perduto del suo villaggio, la famosa pietra Danjil, i cui poteri magici servono per farne tornare feconde le acque. Davvero simpatica la scimmietta che l'accompagna.

NEINHALT SIEGER
Questo tizio pelato deve essere un ingegnere, data l'armozza che si è costruito. In realtà è il terrificante leader dell'Armata dei Cavalieri del Leone Rosso. Leale e devoto servitore del suo Imperatore, tale Heinrich, sfoggia un fisico Schwarzeneggeriano.

KYOSHIRO SENRYO
Attore, maestro dei movimenti Kabuki, Kyoshiro è un demone scatenato e spietato nel combattimento. Il trucco che ha in faccia terrorizza gli avversari, distraendoli il tempo necessario che a lui serve per colpirli.

JUBEI YAGYU
E' un cacciatore di mostri, al servizio di sua maestà Tokugawa. Ha perso un occhio in battaglia, e ha la particolarità di combattere contemporaneamente con due spade. E' un altro dei miei lottatori preferiti.

HANZO HATTORI
Dopo aver strappato il corpo di suo figlio al malvagio demone Amakusa, Hanzo è disperatamente in cerca dell'anima del bimbo, ancora dispersa tra le ombre dell'inferno. Per recuperarla, dovrà sconfiggere il braccio destro di Satana in persona.

UKYO TACHIBANA.
Insieme ad Haohmaru è il fighetto della situazione. E' il filosofo dell'arte della spada, amato da decine di donne per la sua bellezza delicata e mascolina al contempo. In questo secondo episodio della saga appare malato; ogni trenta e trentuno, infatti, tossisce sangue.

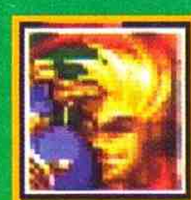
NAKORURU
Insieme al suo fedele falcone Mahaha, questa seguace di Diana combatte il male perché ritiene che esso danneggi la purezza della Natura. E come contraddirla? Soprattutto se è armata dei suoi letali coltelli...

GENAN SHIRANUI
(Che questo mostriciattolo verde sia parente di Mai Shiranui?) Ferito in una battaglia, Genan ha fatto un patto col Signore delle Tenebre, giurandogli eterna fedeltà in cambio di forza e potenza sovrumane.

EARTHQUAKE
E' un ninja rinnegato che si è dato alla macchia, divenendo in breve tempo il capo di una feroce masnada di banditi. Adesso scorrazza per la regione, seminando il terrore tra la popolazione. Chi avrà il coraggio di sfidarlo si nel suo covo?

CHARLOTTE
La lady guerriera di Francia, dopo aver battuto (nell'episodio precedente) il male incarnato nello Shogun del diavolo, è pronta a nuove sfide che non tarderanno a proporlesi. E' una maestra indiscussa nell'uso della sciabola.

WAN FU
E' il monarca di un piccolo regno, che sogna di unificare la Cina sotto il suo scettro. Grazie alla sua abilità di guerriero, ha in passato sfidato e battuto molti nobili signori, appropriandosi delle loro terre. Combatte (nell'episodio precedente aveva una scimitarra) usando come arma un enorme pietrone.



GALFORD
Il ninja buono accompagnato dal fido cane Poppy. Non ha paura di nulla ed è pronto a combattere senza sosta il male in tutte le sue forme. Da notare che si tratta dell'unico personaggio americano presente nel gioco.

vate. Tra l'altro i personaggi del gioco erano molto diversi tra loro, e andavano anche oltre la semplice gamma dei samurai: c'erano ninja,

spadaccine, guerrieri armati di alabarde, e così via. Per farla breve, l'originale Samurai Shodown venne acclamato

coralmente come capolavoro, e ancora oggi costituisce una valida alternativa al beat 'em up del mo-

mento.
Samurai Shodown 2 non è un semplice sequel con qualche personaggio in più. Questo è un gioco strutturalmente migliorato ri-

spetto al primo, pieno di particolari e trovate tecniche o grafiche magari inutili sostanzialmente, ma

all'avversario, bloccandogliela e proiettandolo (praticamente, se vi ricordate, la mossa più spettacolare che fece del vecchio Sengoku un grande successo dei primi tempi del Neo Geo).
Lo stile grafico degli schermi è ulteriormente migliorato, sono presenti delle zoomate e delle esplosioni che fanno da introduzione agli incontri, nonché vari elementi grafici di contorno al gioco (come le foglie o i fiori che cadono mordendo nello schermo dei titoli). Ben quindici lottatori contemporaneamente selezionabili, ognuno con la sua sfilza di mosse segrete e la possibilità di provocare e insultare gli avversari in due modi diversi durante il combattimento (il primo si ottiene premendo contemporaneamente A e C; il secondo, premendo sempre contemporaneamente B e D). Inoltre è stato introdotto uno schermo che tiene conto dei punteggi negli scontri con un altro giocatore.
Ci sarebbero altre chicche da descrivere, ma ve le lascerò scoprire con l'acquisto del gioco. Adesso voglio solo dire: Grazie, SNK!
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

TMB

Che male!!! Questo gioco ha le mosse più grosse e cattive che si siano mai viste in un picchiaduro, altro che Mortal Kombat II! Trovatemi un altro gioco in cui l'avversario vi tira addosso una colonna di pietra immensa con esplosioni atomiche al seguito. Peccato solo che ci sia poco sangue, ma cosa ci volete fare, non si può aver tutto dalla vita e poi in fin dei conti chissenefrega, quando avete a disposizione una marea di personaggi, una grafica da urlo (probabilmente la migliore mai apparsa su Neo-Geo) e un godziliardo di mosse, tutto il resto passa in secondo piano (anche i caricamenti, come al solito tutt'altro che brevi). Compratelo, non avete altra scelta!

che conferiscono al gioco un livello globale che difficilmente si può pensare di migliorare (certo, un approccio alla Toh Shin Den è innegabilmente più coinvolgente, ma quello è proprio un altro pianeta rispetto alla falsariga di SF II).
Volete sapere alcune differenze tecniche di Samurai Shodown 2 rispetto al primo episodio? Innanzitutto esistono delle mosse con cui distruggete completamente l'arma all'avversario; poi, quando siete rimasti a mani nude (o perché vi è volata l'arma di mano, o perché, come ho già detto, vi è stata distrutta nel combattimento) potrete, mediante un'opportuna sequenza di movimenti, afferrare a due mani la spada

NEO GEO CD

GRAFICA +no comment	98
SONORO +no comment	98
GIOCABILITÀ +no comment	98
LONGEVITÀ +no comment	98
SNK	98

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO®

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO

ANCONA
Falconara Marittima
BITMANIA
Via N.BIXIO,67/69
FALCONARA M.ma

COMPUTER ONE AFFILIATO

AOSTA (St. Vincent)
BEST RECORDS
Via MARCONI, 13
ST.VINCENT (AO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

AOSTA
BEST RECORDS
Via DE TILLIER, 66
AOSTA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ASCOLI PICENO
(S.Benedetto d/Tronto)
COMICS & CONSOLLE
Via CAMPANIA, 34
S.Benedetto
d/Tronto

COMPUTER ONE AFFILIATO

ASTI
COMPUTER 1°
C.so F.Cavallotti, 126
ASTI

COMPUTER ONE AFFILIATO

BARI (Locorotondo)
CONSOLE'S HOUSE
Via Alberobello, 51
LOCORONTONDO
(BA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

BOLOGNA (Budrio)
VIVIDEO Videodub
Via Marconi, 5
BUDRIO
(BO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

BOLOGNA (IMOLA)
VIRTUAL SHOP
Viale A. COSTA,8/A
IMOLA (BO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

CAGLIARI
COMPUTER SHOP
Via ORISTANO, 12
CAGLIARI

COMPUTER ONE AFFILIATO

CAGLIARI
COMPUTER POINT
Via CAVARO 21/B-C
CAGLIARI

COMPUTER ONE AFFILIATO

CALTANISSETTA
COMPUTER MANIA
Via ELENA, 32
CALTANISSETTA

COMPUTER ONE AFFILIATO

CASERTA
NEW MEDIA
Via De Gasperi,42-44
CASERTA

COMPUTER ONE AFFILIATO

CESENA (FORLI')
COMPUTERMANIA
Sobb.Comandini,60/B
CESENA (FO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

CUNEO
ROSSI COMPUTER
Via S.Grandis, 6
CUNEO

COMPUTER ONE AFFILIATO

FIRENZE
(Borgo S.Lorenzo)
RONAR
Via D.P.Garibaldi,15
B.go S.Lorenzo
(FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

FIRENZE (Scandicci)
BELLANTI
L.go da Palestrina, 13
Scandicci (FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

FIRENZE
CART.ISOLOTTO
Via Torcicoda, 19
FIRENZE

COMPUTER ONE AFFILIATO

GENOVA
ECR ELETTRONICA
Via Archimede,155/r
GENOVA

COMPUTER ONE AFFILIATO

GENOVA (Lavagna)
MONDO GAMES
Corso Genova, 170
LAVAGNA (GE)

COMPUTER ONE AFFILIATO

LA SPEZIA
SOFTMANIA
P.za Caduti Libertà,25
LA SPEZIA

COMPUTER ONE AFFILIATO

LECCE
BIT COMPUTER
V.95°Reg.Fanteria,87
LECCE

COMPUTER ONE AFFILIATO

LIVORNO
COMPUTERLAND
Via del Pastore,14
LIVORNO

COMPUTER ONE AFFILIATO

LIVORNO (Piombino)
PUNTO TELEFONO
C.so ITALIA, 96
PIOMBINO (LI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

LUCCA (Viareggio)
GENIUS COMPUTER
Via M.Coppino, 113
Viareggio (LU)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MACERATA (Matelica)
REM VIDEOGIOCHI
Via Vitt.Emanuele, 71
MATELICA (MC)

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE

I M B A T T I B I L I

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO

MANTOVA
(Cerese di Virgilio)
WORLD MUSIC
Centro Comm.Virgilio
Cerese di Virgilio
(MN)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MESSINA
NUOVA DIMENSIONE
Viale S.Martino, 264
MESSINA

COMPUTER ONE AFFILIATO

MESSINA
NUOVA DIMENSIONE
Viale Reg. Elena, 143
MESSINA

COMPUTER ONE AFFILIATO

MILANO
VIDEOMATIK
Via FIAMMA, 36
MILANO

COMPUTER ONE AFFILIATO

MILANO (LODI)
NUMBER ONE
Via Saragat, 4/E
LODI (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MODENA
L'AQUILONE
Via Buon Pastore,258
MODENA

COMPUTER ONE AFFILIATO

MODENA (CARPI)
L'ALEPH
Via C.MARX, 49/51
CARPI (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MODENA (Castelvetro)
LOLLIPOP
V.Resistenza, 5/B
Castelvetro (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MONZA (MI)
BIT 84
Via ITALIA, 4
MONZA (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

NAPOLI (Portici)
PC SHOP
Via LIBERTA',185-191
PORTICI (NA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

NUORO
MR.GADGET
C. Comm.Centro Città
Via Biscollai
NUORO

COMPUTER ONE AFFILIATO

ORVIETO (TR)
GIOCATTOLANDIA
Corso Cavour, 281
ORVIETO (TR)

COMPUTER ONE AFFILIATO

PALERMO
DR.ROM & MR.GAME
Via ARIOSTO, 3
PALERMO

COMPUTER ONE AFFILIATO

PALERMO
IL NANO VERDE
Via F.Bentivegna, 65
PALERMO

COMPUTER ONE AFFILIATO

PARMA
GAME'S HOUSE
Gall.Polidoro 5/A
V.Mazzini,
PARMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

PERUGIA
BIG BANG
Via Marconi, 45
PERUGIA

COMPUTER ONE AFFILIATO

PERUGIA
(Bastia Umbra)
CASA DEL GIOCATTOLO
Via Vietnam, 8
BASTIA UMBRA
PG

COMPUTER ONE AFFILIATO

PESCARA
UGLY KID 2
Via Masci, 16
PESCARA

COMPUTER ONE AFFILIATO

PIACENZA
ELECTRONIC FUN
C.so Vitt. Emanuele
142 int. 7/A
PIACENZA

COMPUTER ONE AFFILIATO

PISA (Pontedera)
ELECTRONIC DREAMS
Via DANTE, 77
PONTEDERA (PI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA
ZUCCHERELLI
Via CAVOUR, 74
RAVENNA

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA (Faenza)
PC PROFESSIONAL
Via Caffarelli, 9
FAENZA (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA (Faenza)
ARGNANI MASSIMO
Piazza Libertà,5/A
FAENZA (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA (Lugo)
VIRTUAL GAME RGS
Corso Garibaldi, 18
LUGO (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

REGGIO EMILIA
COMPUTERMANIA
V.le Monte
S.Michele,6/E
REGGIO EMILIA

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE

I M B A T T I B I L I

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Ristar

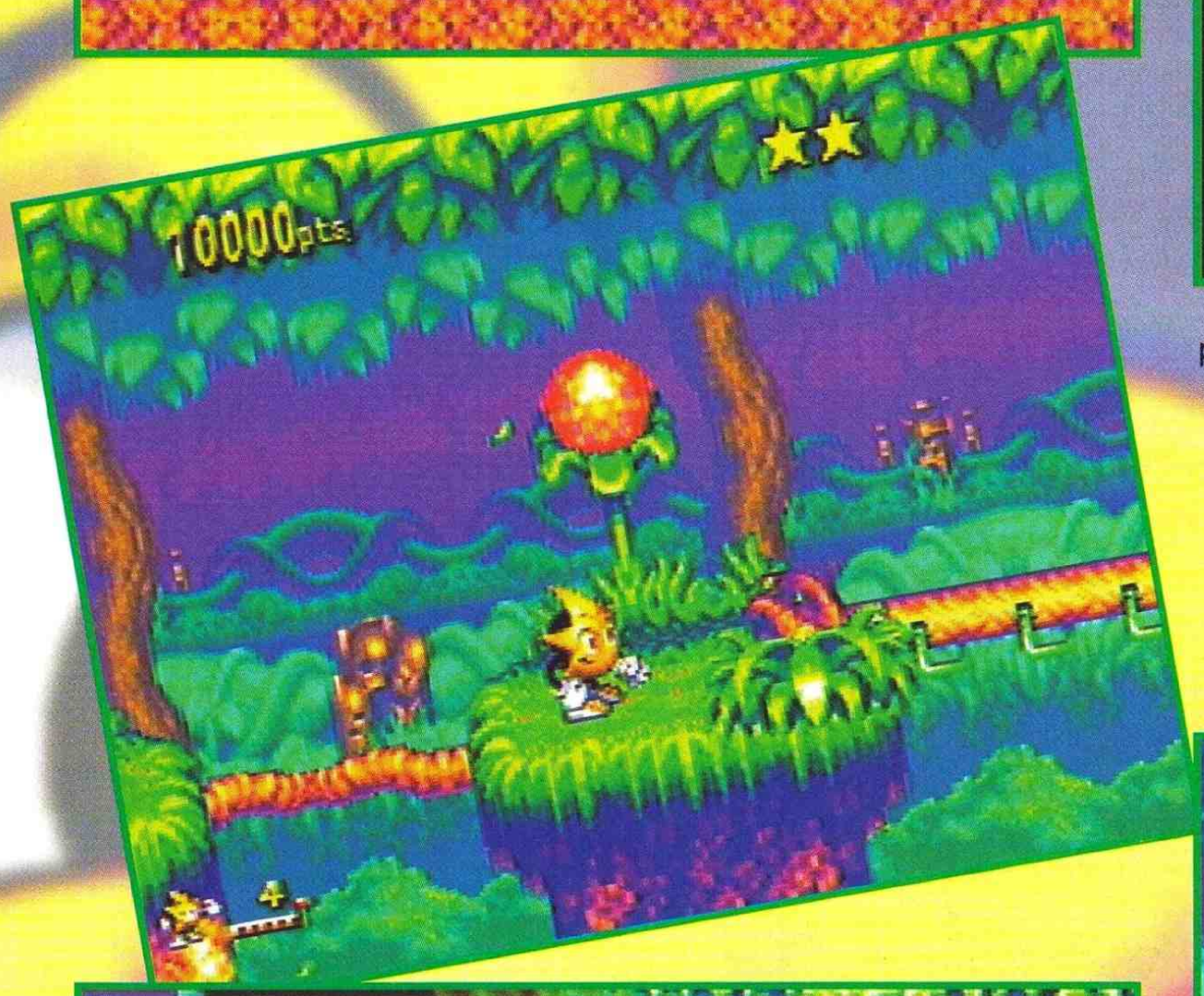
Attente ragazze! Non fatevi fregare dall'aspetto teneroso di questa stellina, infatti è solita allungare le mani!

Non c'è più educazione (il primo che dice "si esce un'ora prima" verrà atomizzato sul posto), ai miei tempi le stelle brillavano nel cielo notturno e rappresentavano uno splendido spettacolo da ammirare, invece oggi sono diventate protagoniste di un videogioco! E chi se lo immaginava che una stella potesse avere faccia, gambe e soprattutto delle braccia, addirittura allungabili? Sì, perché le mani di Ristar (questo è il nome del protagonista) hanno la peculiarità di allungarsi in modo spropositato, una caratteristica davvero singolare per un eroe dei videogiochi. Ok, so già che qualcuno tirerà fuori Bionic Commando e il suo braccio allungabile (ehm), però in Ristar la situazione è un po' diversa, del resto in dieci anni di storia si saranno fatti dei progressi, o no? In ogni caso Ristar rappresenta l'ultimo ritrovato del reparto R&D (Ricerca e Sviluppo) della Sega, programmato - dicono- dagli stessi che hanno dato vita all'interminabile saga di Sonic (a quando per Saturn? Speriamo tardi...).

Mi dicono dalla regia che i programmatori sono gli stessi del terzo Sonic e del resto basta guardare la discesa di Ristar con gli sci all'inizio del pianeta di ghiaccio per rendersene conto.

Dopo questo inutile preambolone (sembra il nome di una malattia) vediamo di passare avanti, così Alex la smette di tirarmi le catenate sulla spalla (tanto il PS-X non te lo compro, è inutile!). La storia di Ristar non verrà certo premiata per l'originalità, infatti se vi aspettate di mettere le mani sopra un gioco ultraoriginale state proprio sbagliando recensione, questo titolo è praticamente un riciclaggio di tutto quello che ha fatto uscire la Sega fino a oggi (però è divertente lo stesso).

Il tutto comincia in una



strana galassia posta a migliaia di anni luce dalla nostra, dove gli abitanti di un'ancor più strano pianeta vivono felici e contenti da millenni, ma... eccolo! Il demone più cattivo dell'universo, l'essere più brutto e schifoso che abbai mai solcato lo spazio: no, non Alex, bensì... Cicciobombo Cannoniere! Il suo nome deriva da una prolungata visione di Prendi Quello + It's Not the TV, divorando nel frattempo tonnellate di bomboloni alla crema di dimensioni abnormi.

di prendersela con tutti gli abitanti del pianeta di cui ho parlato prima e li schiavizza, costringendoli a produrre bomboloni per tutto il resto della loro misera vita.

Fortuna che nei paraggi vive Ristar, una stella cometa dagli straordinari poteri, decisa a riportare pace e serenità in tutto l'universo... Insomma, il solito supereroe con manie di protagonismo.
Le particolarità di Ristar sono ormai note: grazie alle braccia iperallungabile può praticamente fare di tutto, dal raccogliere alcuni oggetti al massacrare i nemici. Quest'ultimo aspetto è particolarmente singolare, infatti il nostro eroe ha la peculiarità di prendere i nemici con entrambe le mani per poi tirarli a sé eliminandoli con una testata degna di Raffaele

Il poverino non avrebbe fatto male a una mosca, ma il fato volle che un giorno la sua eroina preferita, tale Ombra, venisse rapita da un certo Bellamici, scatenando le ire del nostro Cicciobombo.
Le conseguenze? Costui decide

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO

RIMINI (Forli')
COMPUTER HOUSE
Viale Tripoli, 193/D
RIMINI (FO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
FANTASY VIDEO
Via Prisciano, 68/A
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
FANTASY VIDEO 2
Via M.A. Bragadin, 9
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
FANTASY VIDEO 3
Via Prati Fiscali, 154
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
FANTASY VIDEO 3
Via Rotterdam,17-19-21
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
FANTASY VIDEO 6
Via Nallino, 12
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
CREMI GAMES
Via S.Piero
Bastelica,91
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
GI.GI.WATCH
Viale Ippocrate, 25
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
GI.GI.WATCH
Via Napoleone III,93
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA EUR
MEGASTORE SRL
Via Chopin, 29/33
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
ODIS
P.zza Pontelungo, 3
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
ODIS
P.za dell'Alberone, 30
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

S.Pietro Cariano (Verona)
VIA COL VIDEO
Via Ingelheim, 28/B
S.Pietro in Cariano
(VR)

COMPUTER ONE AFFILIATO

SIRACUSA (Augusta)
MUSIC BOX
Via ROMA, 102
AUGUSTA
(SR)

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
EURO 2000
Via B.degli Ubaldi,21
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

TARANTO
SUPER CONSOLEMANIA
Via G.Mazzini, 160
TARANTO

COMPUTER ONE AFFILIATO

TERNI
UGLY KID
Via Fratini, 52
TERNI

COMPUTER ONE AFFILIATO

TORINO
FLASHGAMES
Via Valdieri, 12
TORINO

COMPUTER ONE AFFILIATO

TORINO
QUEEN COMPUTER
Corso Dante, 2
TORINO

COMPUTER ONE AFFILIATO

TRENTO
WORLD MUSIC
Via Brennero, 320
TOP CENTER
TRENTO

COMPUTER ONE AFFILIATO

TRENTO (Rovereto)
VIDEOSOUND
Corso Rosmini, 54
ROVERETO (TN)

COMPUTER ONE AFFILIATO

VENEZIA (Mestre)
MASTERGAMES
V.Giordano Bruno, 33
MESTRE (VE)

COMPUTER ONE AFFILIATO

VERCELLI
MEGA-LO-MANIA
Via G.Ferraris, 90
VERCELLI

COMPUTER ONE AFFILIATO

VERONA
VIDEOFOLLIA
Corso Milano, 193
VERONA

COMPUTER ONE AFFILIATO

VICENZA
CHIODI
P.le De Gasperi, 10
VICENZA

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE

IMBATTIBILI

(esperto in questa particolarissima arte marziale)(del resto per cos'altro può usare la testa il Raffo? NdAlex).
Ovviamente tirare le testate serve anche ad altri scopi: per esempio alcuni alberi possono essere abbattuti per creare comodissimi ponti, oppure colpendo alcuni muri è possibile trovare gemme preziose e qualche altro bonus segreto.
Naturalmente l'imposizione delle mani (come l'ha definita MA - sinceramente quando allunga le braccia mi ricorda non poco Casella con il suo odioso "guardami! Guardami!) ha ben altre funzioni: infatti potrete arrampicarvi un po' ovunque, agganciare muri, pavimenti e soffitti; esistono poi i mitici paletti (che il manuale afferma essere "manici della stella"...) a cui potrete aggrapparvi e roteare fino a quando non mollerete il pulsante di fuoco. Dopodiché verrete "sparati" a velocità assurda (con tanto di scia, ma del resto siete una stella) in una direzione abbastanza casuale, con la possibilità di eliminare tutti gli ostacoli e i nemici contro cui andrete a sbattere.
Questa caratteristica ha comunque altre possibilità, infatti oltre al permettervi di saltare alcune sezioni di livello in volo, vi dà la facoltà di scovare sezioni bonus altrimenti irraggiungibili, dove troverete stelle ricarica energia e soprattutto un mucchio di belle vite.
C'è da dire che i programmatori hanno fatto di tutto per rendere il gioco più vario possibile, infatti ogni mondo ha la propria peculiarità e va affrontato nella giusta maniera per essere risolto correttamente.
Per esempio nel mondo di fuoco dovrete utilizzare una statuetta di pietra per far scattare alcune trappole, mentre in quello musicale il difficile sta nel portare con

MA

L'unica cosa che mi infastidisce di questo gioco è la quasi totale assenza di "mosse speciali". Insomma, costruisci tutto un gioco su un personaggio, guarda quant'è ganzo, guarda quant'è tosto e poi sa solo a prendere a craniate la gente. Ma insegnateli qualche cosa! Non so, fatelo andare in bici, sui pattini, dategli una mitragliatrice, una clava, uno scolapasta, un tavolo da biliardo, qualsiasi cosa! E invece no, tutta la partita passa tirando craniate, saltellando, e di tanto in tanto lanciandosi tipo missile qua e là. Un po' pochino. Comunque sia, Ristar è un gioco gradevole, divertente, estremamente ben programmato e dotato di un look davvero accattivante. E il protagonista è più simpatico di quella faccia di spina di Sonic.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPER OFFERTE

FAX 051-344.906

INCREDIBILE INCREDIBILE INCREDIBILE INCREDIBILE

INCREDIBILE

SUPER NINTENDO EURO PAL +
STREET FIGHTER 2 TURBO +
JOYSTICK NINTENDO SCORE MASTER
L. 209.000 IVA COMPRESA

+

IL JOYSTICK NINTENDO SCORE MASTER E' IN VENDITA ANCHE SEPARATAMENTE AL PREZZO DI LIT. 69.000

+

IMPORTANTE
OFFERTA LIMITATA AI PRIMI 500 ORDINI

ATTENZIONE: SI PRECISA CHE LA CONSOLE SUPERNINTENDO EURO PAL E' PERFETTAMENTE COMPATIBILE CON TUTTI I TELEVISORI ITALIANI, VIENE COLLEGATA DIRETTAMENTE ALL'INGRESSO ANTENNA DEL TELEVISORE OPPURE MEDIANTE IL CAVO SCART (venduto separatamente) PUO' ESSERE COLLEGATA AL TV PER MEZZO DELLA PRESA EURO SCART . E' ALTRESI' IN REGOLA CON LA NORMATIVA CEE IN VIGORE, E' DOTATA DI UN CERTIFICATO DI GARANZIA IN ITALIANO E VALIDO SOLAMENTE IN ITALIA CHE DA DIRITTO (se spedito entro 10 giorni dalla data di ricevimento del videogioco) A 12 MESI DI GARANZIA SULLA CONSOLE E 24 MESI DI GARANZIA SULLE CARTUCCE. LA CONSOLE E' INOLTRE CORREDATA DI UN MANUALE DI INSTALLAZIONE IN ITALIANO.

MEGADRIVE 2 ITALIANO + 2 JOYPAD + SONIC 2

+

LIT. 219.000

GARANZIA SODDISFATTI O RIMBORSATI

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

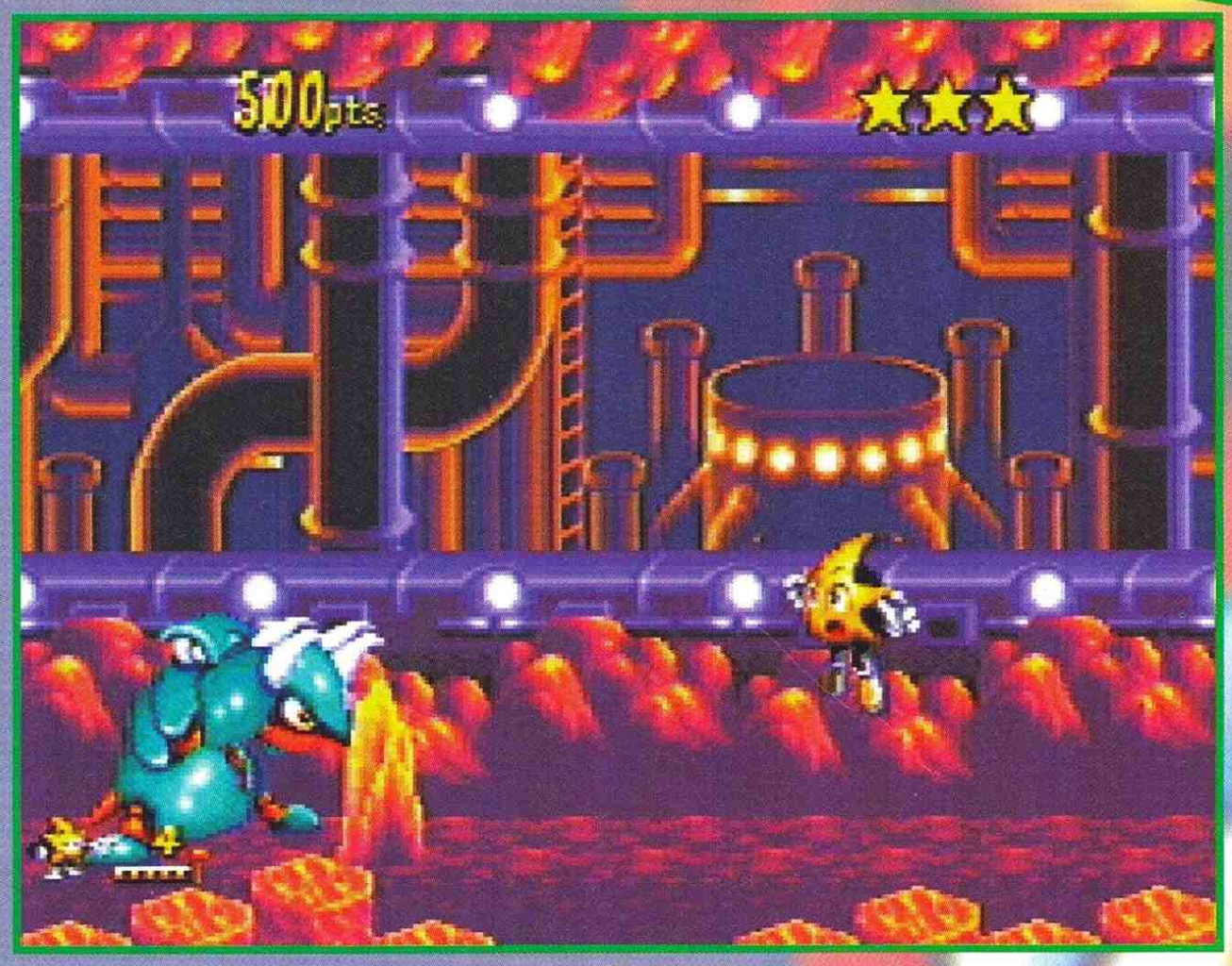
s é un metronomo da donare ai vari usignoli, in modo che volino via lasciandovi libera una via d'accesso.

surdi del mondo, i primi invece sono più che altro delle prove di abilità, dove l'importante è il colpo d'occhio e una certa abilità manuale.
(Piccola parentesi, mi è appena andato in palla il computer e adesso mi tocca riscrivere il commento... odio quando succedono queste cose!)

BDM

Che pacco! Un altro platform? Ma ne abbiamo pieni i joypad, salta spara, nuota e raccogli il bonus... Però, aspettate un attimo, questo Ristar è carino - certo è sempre la solita storia. Insomma, avete capito, il gioco è discretamente carino (non fosse per un paio di cavolate sparse qua e la), ma se ne avete piene le scatole di platform lasciate pure perdere!

Notevoli anche i mostri di metà e fine livello. I secondi sono davvero cattivi, grossi e soprattutto vanno eliminati nei modi più assurdi del mondo, i primi invece sono più che altro delle prove di abilità, dove l'importante è il colpo d'occhio e una certa abilità manuale.
(Piccola parentesi, mi è appena andato in palla il computer e adesso mi tocca riscrivere il commento... odio quando succedono queste cose!)



Arrivati a questo punto immagino che molti di voi si stiano domandando se valga la pena di acquistare l'ennesimo platform game o far finta di niente e tirare avanti con Sonic & Soci. In verità io vi dico, compratevi questo Ristar e divertivi il più possibile, perché prima che arrivi un platform game innovativo ne passeranno di mesi (anni?)...
Insomma, io mi sono esaltato una cifra (cosa strana), se poi state cercando un buon titolo con cui esaltarvi e non avete abbastanza soldi per comprarvi il 32X (o il Saturn) con relativo Virtua Racing, prendetevi Ristar e non ve ne pentirete (parola di Boy Scout!).

Mirko "TMB" Marangon

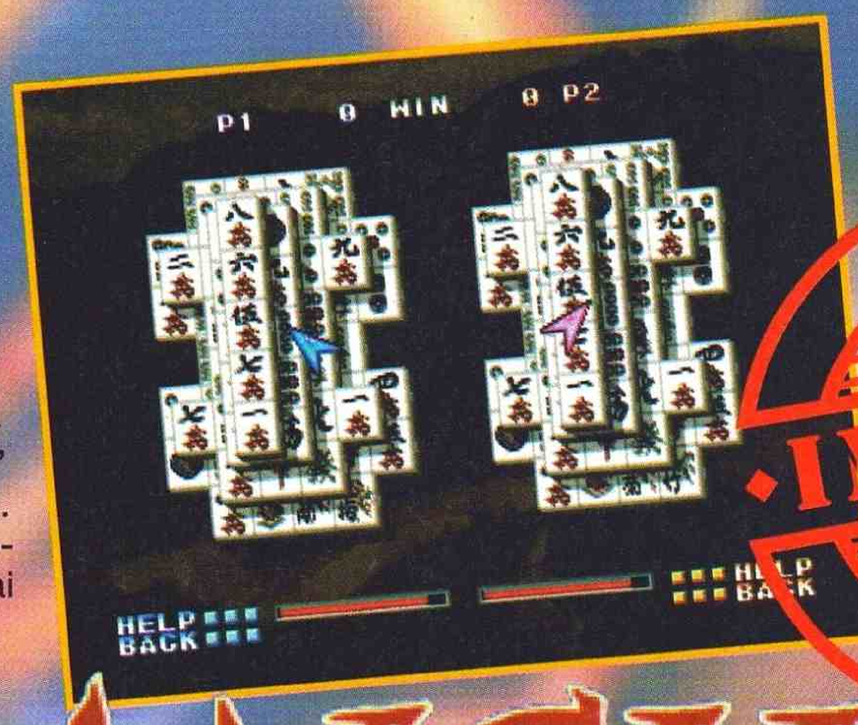
MEGADRIVE

GRAFICA +Programmazione impeccabile +Protagonista simpatico	95
SONORO +Nel complesso più che discreto	84
GIOCABILITA' +Divertentissimo	93
LONGEVITA' -Un po' troppo facile +Molto vasto	88
SEGA	**92**

84

GIOCATORI 1-2
LIVELLI TROPPI
LIVELLI DI DIFFICOLTA' 5

"Uffa, che noia... Marco è a casa con un febbrone da cavallo, giocare a Magic da solo sarebbe da psicopatici... che faccio?"



IMPORT

SHANGHAI: TRIPLE THREAT

Massì, usiamo il 3DO con qualcosa di serio: Super Street Fighter Coso no perché è noioso, FIFA nemmeno a causa della grafica orribile, Rebel Assault è un bidone... mmmh... ho trovato! Shanghai: Triple Threat, questo sì che un colosso con effetti da paura! Rotea, "zumma" (mi sento ridicolo), morpha... Ok, scherzi a parte. E' che trovare cosa dire sullo Shanghai non è molto semplice, vorrei vedere voi! Beh, dato che due pagine le devo comunque riempire tanto vale che vi racconti come sono andate le cose da un decennio a questa parte.

Nell'86, quando io giocherellavo ancora col mio C-64 (il VIC 20 aveva appena fatto una brutta fine nello sgabuzzino) e non sapevo nemmeno cosa fosse un Macintosh, l'Activision studiò per la suddetta macchina un solitario che sfruttasse i pezzi del Mah-Jongg. Quest'ultimo è una sorta di Bridge o Gin Rummy e per essere giocato richiede l'utilizzo di particolari mattoncini simili a quelli del domino nonché la partecipazione di quattro giocatori contemporaneamente.

Inutile dire che è discretamente complicato, basti pensare alla sola strategia che richiede il Bridge a inizio partita durante la fase di dichiarazione (per il resto poi è simile a una Briscola). Dicevamo dei pezzi (i mattoncini di cui sopra): effettivamente assomigliano a quelli del Domino, almeno nella forma, dato che incisi su ognuno di essi, oltre ai numeri, ci sono dei monogrammi cinesi e delle alquanto curiose figure (fiori, alberi e via dicendo). Lo Shanghai sfrutta questi pezzi a coppie di due e in una costruzione su più livelli, generalmente simil-piramidale; lo scopo è quello di eliminare le suddette coppie con l'unica limitazione che queste debbano risultare "libere". Questo altro non vuol dire che i due pezzi formanti la coppia devono entrambi avere almeno uno dei due lati lunghi libero e non ostruito da un altro mat-

toncino adiacente.
So che può sembrare un macello, ma date uno sguardo alle foto e il tutto dovrebbe risultarvi più chiaro.
Da allora l'Activision è diventata famosa come la softwarehouse dello Shanghai, dato il clamoroso successo che il suddetto gioco ha riscosso sia in Giappone che negli Stati Uniti. Se è vero che il Mac è il computer su cui ogni tre per due ne esce una variante è anche vero che i vari Shanghai, Shanghai II: Dragon's Eye e via dicendo hanno visto una relativa conversione su otto differenti piattaforme (compresi Super Nintendo, Mega Drive e PC (Windows e DOS)). Ora è la volta del 3DO, con un gioco che non solo introduce tre diversi set di pezzi (oltre a quelli del Mah-Jongg, ci sono quelli musicali e quelli coi simboli dello zodiaco), ma che ci propone tre nuovi tipi di puzzle-game, varianti del classico Shanghai, rispettivamente nomati: Beijing, The Great Wall e Golden Tile; e un "arcade mode" di cui comunque parleremo solo successivamente.
Nel Beijing esiste solo un livello di pezzi, quello base (ma è più che sufficiente), e per l'eliminazione dei pezzi si rispettano le regole classiche. La variante consiste nel fatto che oltre a queste è stata introdotta anche l'opportunità di spostare le righe e le colonne di pezzi un po' come succede nel gioco dei quindici, con la ovvia limitazione che questo sarà possibile solo quando, così facendo, accosterete dei pezzi uguali, eliminandoli.

The Great Wall è, come regole, assolutamente identico allo Shanghai classico: la differenza consiste nella prospettiva. Si ha anche qui un solo livello di pezzi, ma se nello Shanghai, così come nel Beijing, questo livello è posto su di un piano orizzontale parallelo al pavimento, qui il livello in questione è posto su un piano verticale perpendicolare al pavimento stesso e in linea di massima funzionano le leggi della fisica: se eliminate i pezzi più in basso quelli sopra cascheranno, un po' come in Tetris.
In entrambi, così come nello Shanghai (c'è ovviamente anche la versione classica), è possibile giocare sia da soli (in effetti è nato come solitario) che in due; in The Golden Tile invece si gioca esclusivamente in due. Troverete una coppia di piramidi sul fondo di ognuna delle quali è nascosto un mattoncino d'oro; lo scopo è quello di riuscire a liberare prima del proprio avversario i due pezzi dorati.
L'arcade mode di prima comprende tutti e quattro i giochi di cui vi ho appena illustrato, a grandi linee, le regole. E' strutturato come un vero e proprio coin-op con tutta una serie di livelli, in ordine crescente di difficoltà, da superare in successione. Ogni due livelli superati si raggiunge una tappa situata nella Grande Muraglia Cinese e a ogni tappa corrisponde una password: segnandovela potrete ovviamente riprendere da lì.
Un'opinione? Beh, tecnicamente è fatto bene, il top dei top nel suo genere, ma in fin dei conti si tratta dello Shanghai... Detto questo dovreste sapervi regolare di conseguenza.

TMB

L'arte Zen ci insegna a rilassarci e ad affrontare le peggiori situazioni con estrema calma... sarà, ma quando perdo a Shanghai m'incavolo come un giapponese a cui abbiano rubato la collezione di Gundam! Lo so, non sono una persona molto paziente e non faccio fatica ad ammetterlo, però vorrei vedere voi a giocare per 30 minuti facendovi due occhi così per cercare tutti i pezzi (tra l'altro gli ideogrammi cinesi sono TUTTI uguali) e poi, proprio sul finale, vedere apparire sullo schermo: "Mi dispiace, ma non ci sono più mosse possibili" AAAARGH!!!
E poi perché un gioco del genere sul 3DO: dico, compro una macchina che sposta tonnellate di grafica con il minimo sforzo e mi metto a giocare a Shanghai, a 'sto punto mi tenevo lo Spectrum.
PS: Oh intendiamoci, se vi piace lo Shanghai e vivete per il Mah-Jongg compratelo e divertitevi, ma gli altri...

Emanuele "SHIN" Scichilone

3DO

GRAFICA + buona la definizione + belli i set di pezzi, belli e vari i fondali	85
SONORO + ottime le colonne sonore	85
GIOCABILITA' + se vi piace il genere il voto sarebbe 90 - altrimenti sarebbe 70	80
LONGEVITA' + praticamente infinito... - ma se non vi attira non ci giocherete	89
ACTIVISION	84

91

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-
LIVELLI	-

Che sarà mai? Un altro libro di Stephen King? La forza illuminante di Shin? La luccicanza di Alex? E chi può dirlo... (quant'era che non sentivo questa frase?).

SHINING FORCE

Tutto iniziò con un devastante temporale scatenatosi alle tre antimeridiane... Era quindi una notte buia e tempestosa e nella città di Granseal tutti quanti ronfavano come ghiri, io compreso. La mattina successiva mi alzai ignaro di quanto stava per accadere (e di quanto era già accaduto) anche perché la sera prima ero crollato nel mio bel lettino, dopo essere rientrato da una fantastica uscita in discoteca. Il temporale ovviamente si era scatenato dopo che avevo già abbondantemente raggiunto il mondo dei sogni, in cui tra l'altro aveva fatto presenza costante una donzella niente male conosciuta la sera prima... Aaah, che dolce sognare! Vabbé, dicevo della mattina successiva (che coincide con l'inizio dell'avventura): mia madre mi tirò giù dal letto a suon di pedate, dato che ero piuttosto in coma e stavo rischiando di fare tardi a scuola. Sir Astral, il mio istruttore di arti magiche e di combattimento, e Sarah, amica d'infanzia appartenente alla razza degli elfi nonché chierico apprendista, probabilmente mi stavano già aspettando. Arrivai a scuola e lì trovai, come al solito, Chester che ronfava. Se questa era già una sua abitudine era anche vero che la sera prima non si era affatto risparmiato in discoteca e quindi era meglio lasciarlo riposare ancora un po'. Purtroppo non fu per molto in quanto una guardia in preda a una crisi di nervi entrò farfugliando qualcosa a riguardo del

Re che non si sentiva troppo bene. Sir Astral si raccomandò con noi di aspettare lì buoni mentre lui andava al castello a vedere che "diavolo" potesse essere successo. Noi ovviamente, da bravi studenti quali eravamo (ancora per poco...), col cavolo che decidemmo di stare lì ad aspettare e seguimmo, senza farci notare, il nostro megamaestro-shogun-mitzukunimita. Arrivati al castello capimmo subito che Sir Astral non a caso aveva usato il termine "diavolo": qualcuno la notte prima aveva rubato le gemme che sigillavano la Porta dell'Oscurità, nel cui interno era da millenni rinchiuso Zeon, un potentissimo demone. Questi si infilò nel corpo di Sua Maestà facendolo uscire come una cozza che prende il sole sul balcone, ma Sir Astral grazie alle sue potenti arti magiche lo cacciò, riportando il Re in sé. Andammo così nella torre dove una volta era rinchiuso Zeon, più che altro per renderci conto di persona di cosa "diavolo" fosse successo, e lì ingaggiammo (io, Sarah e Chester) il nostro primo, vero, sano, eccitante combattimento. Sconfiggemmo un po' di mostri, ma Zeon se la batté a gambe levate (beh, si fa per dire), così tornammo al castello per cercare di prendere provvedimenti: in parole povere fummo incaricati di trovare il suddetto demone e di fargli la pelle (si fa sempre per dire...). Iniziammo così le nostre ricerche, le quali entro breve ci portarono nella città subito adiacente, comandata da un Re nostro alleato. Come da copione Zeon trovò stabile dimora nel corpo del suddetto e questi, indemoniato come non mai, ordinò alle sue truppe di attaccarci. Venimmo catturati e rinchiusi in prigione. Lì trovammo Slade, il ladro che la notte prima aveva rubato le gemme, il quale naturalmente non sapeva del casino che aveva combinato. Ci aiutò a scappare dalla cella giusto in tempo per unirsi alla nostra truppa (la Shining Force) e per scoprire che il Re posseduto prima si era impadronito di una delle due gemme (l'altra l'aveva lasciata a un suo secondo, ma la recuperammo in men che non si dica) e poi aveva ordinato l'uccisione del nostro sovrano. Ingaggiammo altri duelli prima di poter rimettere piede nella nostra città e tutti noi acquistammo esperienza, sia nel combattimento che nelle arti magiche (chi le sapeva usare). Intanto altri si unirono alla nostra truppa, Jaha il Guerriero e Kazin il Mago, e questo fu solo un bene

L'ARMATA DEI RAGAZZINI...

Ecco come è composta la Shining Force. I primi cinque sono il nucleo centrale, mentre gli altri tre sono quelli che per primi si aggiungeranno alla vostra combriccola. Come noterete, alcuni di loro potranno essere promossi una seconda volta: questo avverrà se il suddetto personaggio, nell'arco dell'avventura entrerà in possesso di un relativo oggetto speciale. A voi scoprire quale...

IL LEADER - VOI

Razza - Umana
Classe - Spadaccino
Promozione - Eroe
Nota - Il nome lo scegliete voi a inizio partita. E' il capogruppo e oltre a essere un gran combattente conosce anche un tipo di magia: l'Egress. Questa vi permette di ritornare istantaneamente dall'ultimo prete dove avevate precedentemente salvato. Da usare se un combattimento si mette davvero male.

JAHA

Razza - Nano
Classe - Guerriero
Promozione - Gladiatore/Barone
Nota - Possiede una gran forza per la sua giovane età ed è convinto che da grande diverrà grande, grosso e cattivo. Evidentemente nessuno gli ha spiegato che essendo un nano non crescerà più di così...

CHESTER

Razza - Centauro
Classe - Cavaliere
Promozione - Paladino/Cavaliere Pegaso
Nota - E' un guerriero molto forte e si destreggia egregiamente con la lancia. E' in grado di colpire a distanza.

SARAH

Razza - Elfo
Classe - Chierico
Promozione - Vicario/Monaco Maestro
Nota - E' legata a voi da un profondo affetto, non per niente è una vostra amica da tempi immemori. E' una grande guaritrice ed è stata allevata con lo scopo di proteggervi a tutti i costi.

KAZIN

Razza - Elfo
Classe - Mago
Promozione - Stregone
Nota - Al contrario di Sarah la sua specialità sono le magie d'offesa, come per esempio la Fiamma. Fatelo crescere di livello in fretta, diventerà veramente potente.

SLADE

Razza - Topo Gigante
Classe - Ladro
Promozione - Ninja
Nota - E' il beota che ha combinato il disastro di cui nella recensione. Non è né particolarmente forte né resistente, almeno fin quando continua a essere un semplice ladro, provate un po' a farlo a diventare un ninja...

PETER

Razza - Fenice
Classe - Fenice
Promozione - Fenice
Nota - Il volatile leggendario è un vero mito: vola e fa un sacco male. Usatelo in combattimento più spesso che potete.

MAY

Razza - Centauro
Classe - Ranger
Promozione - Arciere
Nota - E' specializzata nel tiro con l'arco e conseguentemente risulterà particolarmente utile per i combattimenti a distanza.

dato che il numero di nemici andava progressivamente aumentando. Rientrati al castello ci rendemmo conto che Sir Astral aveva potuto ben poco da solo contro una schiera di soldati così numerosa. Il Re malvagio si era rifugiato nella torre prendendo in ostaggio la principessa Elis, che tra l'altro non conoscevo nemmeno. Quando giungemmo al cospetto del demone i miei occhi rimasero ammaliati dalla vista della figlia del nostro sovrano e devo dire che anche lei fu piuttosto sorpresa nel vedermi, tanto che nell'aria echeggiò un'esclamazione partita dalle corde vocali di entrambi: "Tu?": era la donzella che mi aveva rapito cuore e mente la sera prima in discoteca. Una nuova carica mi pervase da dentro. Mi lanciai contro il Re-demone e riuscii a strappargli di dosso l'altra gemma che, come la prima, mi si saldò sul collo, ma questo per il momento esulava dai miei interessi. Purtroppo però egli riuscì a fuggire attraverso un passaggio che si era aperto nella Porta dell'Oscurità e si portò appresso la principessa Elis... Non riuscii a fermarlo.
Un terremoto devastante colpì subito dopo la nostra benamata isola che affondò. Noi riuscimmo a metterci in salvo, emigrando in massa su un'altra isola, e lì costruimmo una nuova città. Ma da allora non ho pace: questo finché non sconfiggerò Zeon e non salverò la mia amata.
- FINE. -
Ok, chiuso con questo miniracconto, ispirato come intuibile da una serata in discoteca e dallo stesso Shining Force 2, parliamo un po' più approfonditamente di questo gioco. Sostanzialmente è identico al primo, almeno dal punto di vista della struttura, visto che la trama è, ovviamente, completamente diversa. Questa volta si prende il controllo di uno "swordsman", ovvero di uno spadaccino che ben presto verrà promosso a "Eroe", mentre alla combriccola, a mano a mano che proseguirete, si uniranno sempre più adepti. Il numero massimo di elementi di cui può essere composta la Shining Force è undici, almeno in campo, dato che una volta superato questo limite massimo sarete voi a decidere di volta in volta quali utilizzare. Durante la vostra avventura, grazie ai numerosi combattimenti, acquisterete punti esperienza che serviranno a farvi aumentare di livello, nonché ad avere più forza in at-

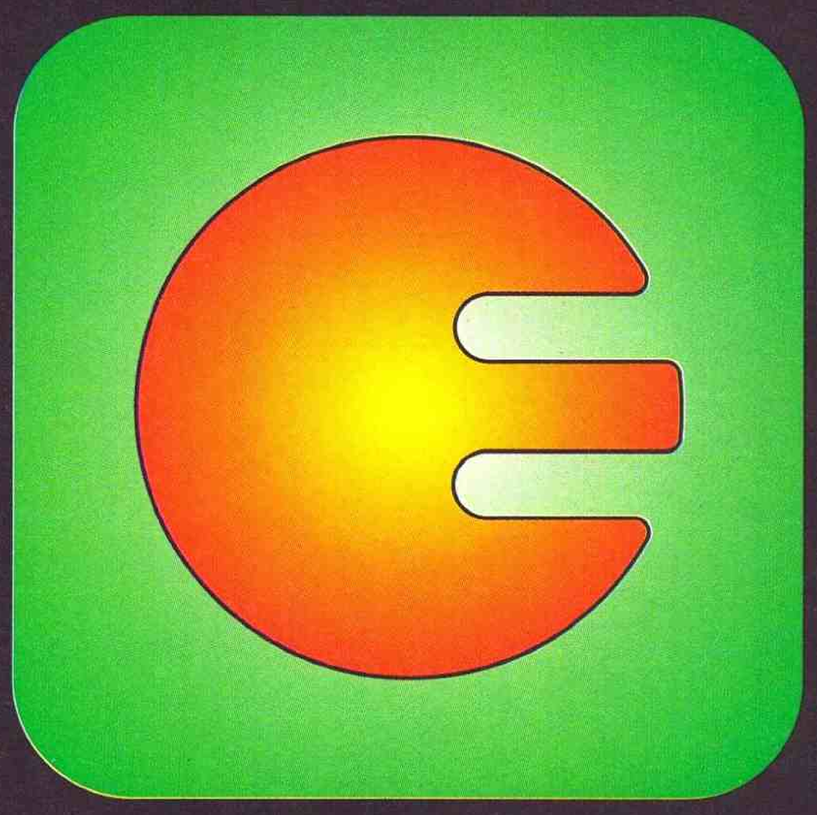
tacco, più agilità, più resistenza in difesa, più punti mana e ad affinare le vostre arte magiche, per chi ce le ha. Superato il ventesimo livello è possibile promuovere l'elemento in questione che, a seconda della classe cui appartiene, diverrà uno Stregone se è un Mago, un Gladiatore se è un Guerriero, un Paladino se è un Cavaliere... e via discorrendo. La parte che costituisce l'avventura è piuttosto semplice: di volta in volta verrete istruiti su cosa fare, dove andare e perché, mentre le vostre preoccupazioni dovranno incentrarsi sulla compravendita di armi e oggetti vari (erbe guaritrici, pozioni, eccetera), sulla ricerca di informazioni utili e sulle strategia da adottare in combattimento. Infatti, ogni volta che dovrete affrontare un nucleo di nemici (soldati, monaci e mostri vari) non sempre è necessario abbatterli tutti, anzi, molto spesso è sufficiente sconfiggere il leader di quello schieramento. Occhio quindi a come vi muovete, soprattutto se tenete a mente il fatto che se muoiono i vostri compagni è sempre possibile resuscitarli e che se, al contrario, è il vostro personaggio principale a schiattare sarete costretti a ricominciare dall'ultima posizione salvata. A tale proposito un'ultima precisazione: così come per il primo SF, il salvataggio è fattibile tramite un prete, che troverete in una qualsiasi chiesa. Concludendo: è davvero un gran gioco. Non sono un appassionato di RPG, ma questo Shining Force 2 è tutt'altra storia. Vale sicuramente la pena di giocarci, soprattutto se non siete dei fan esasperati del genere: è immediato, divertente e immenso da finire (anche la difficoltà è calibrata egregiamente).

Emanuele "SHIN" Scichilone

MA **Dalla reazione di Shin alla vista della cartuccia, sinceramente pensavo fosse molto migliore: se non ci fossero i combattimenti "su vasta scala" (una soluzione molto carina), probabilmente non si solleverebbe dalla media degli altri mille RPG simili pubblicati per MD. Il livello di qualità della grafica durante quasi tutto il gioco è bassino, per poi risollevarsi nei "close-up" (davvero pregevoli), e il sonoro non è che sia eccezionale - a tratti dà addirittura fastidio. In ogni caso, è un gioco piacevole e interessante, dal ritmo un po' troppo lento ma comunque bello. L'importante è non paragonarlo a Soleil, che è tutt'un altro genere di RPG.**

MEGADRI-

GRAFICA + Simpatica e tondeggiante - Ridotta ai minimi termini	80
SONORO + D'effetto - Non è il suo punto di forza	80
GIOCABILITA' + Immediato e coinvolgente + Molto ben strutturato	93
LONGEVITA' + Difficoltà dei combattimenti progressiva + Immenso.	95
SEGA	91



edimedia

edizioni multimediali

TEL. 011/98.13.027 (r.a.) - 98.13.090
FAX 011/98.13.105

SUPER NINTENDO

e

d

i

m

e

d

i

a

L. 99.000

JAM TOURNAMENT EDITION

L. 138.000

L. 135.000

L. 138.000

L. 115.000

L. 118.000

L. 105.000

L. 113.000

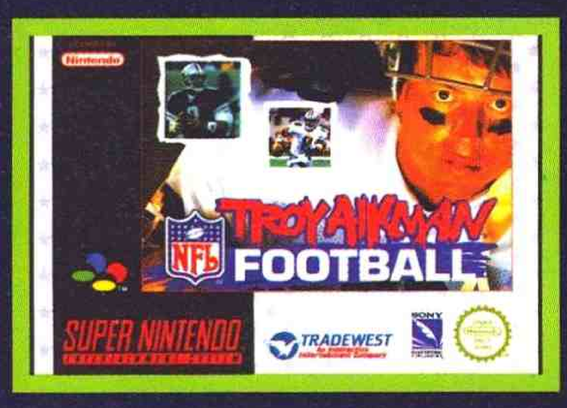
L. 135.000

L. 98.000

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

L. 145.000

L. 110.000



L. 110.000

L. 120.000

L. 135.000

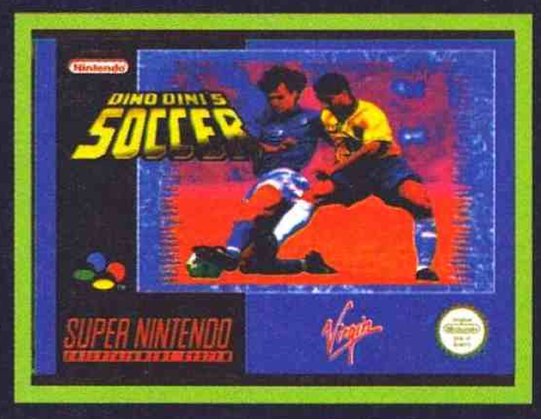
CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167-018820

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SUPER NINTENDO

L. 110.000

L. 130.000

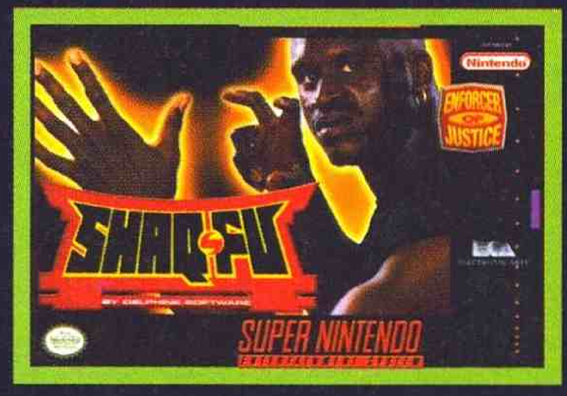


L. 115.000

L. 125.000

CANNON FODDER

L. 125.000



L. 110.000

SMURF

L. 110.000

L. 105.000

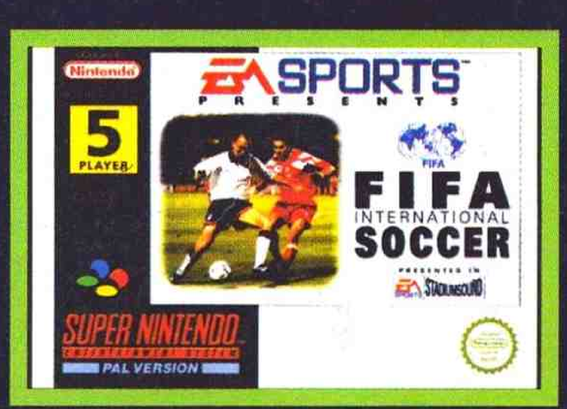
L. 130.000

L. 99.000

L.125.000

L.110.000

L. 108.000



L. 103.000

L. 99.000

media

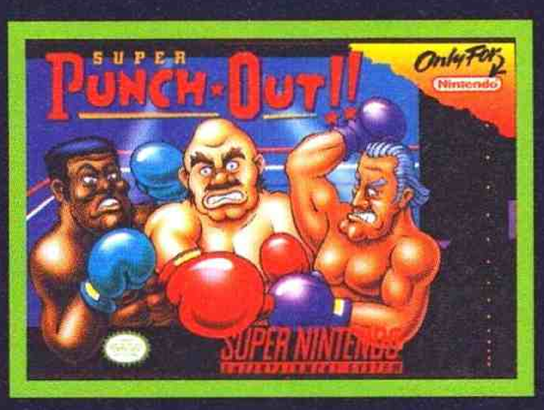
CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167-018820

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SUPER NINTENDO

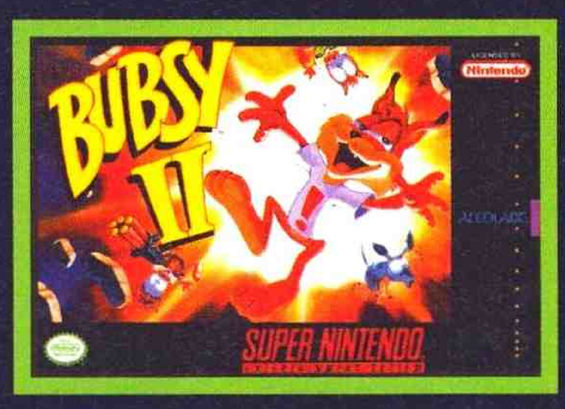
L. 99.000

L. 145.000



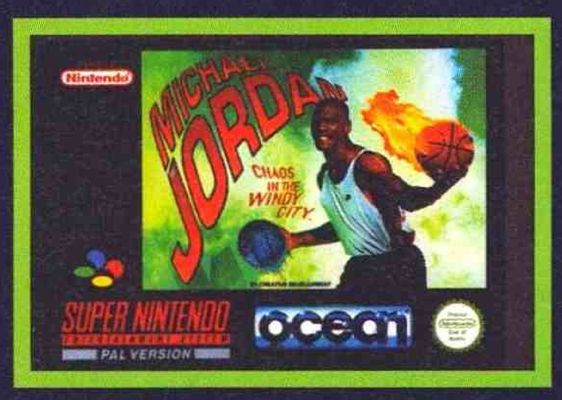
L. 120.000

L. 115.000



L. 99.000

L. 110.000



L. 120.000

THEME PARK

L. 115.000

L. 120.000

CARRIER ACCES

L. 115.000

L. 120.000

L. 110.000

PINBALL FANTASIES

L. 115.000

L. 120.000

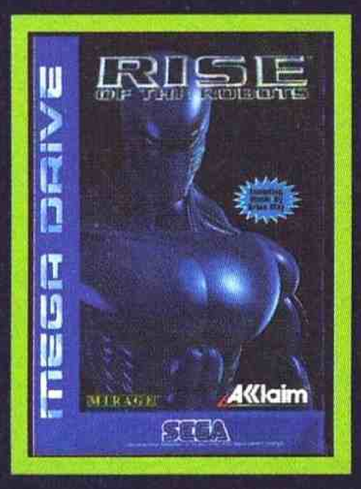
MEGA MAN X 2

L. 148.000

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167-018820

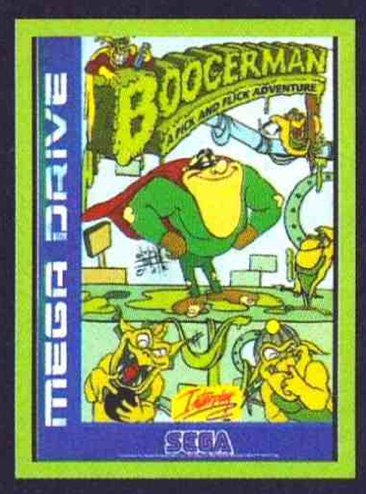
TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

MEGA DRIVE

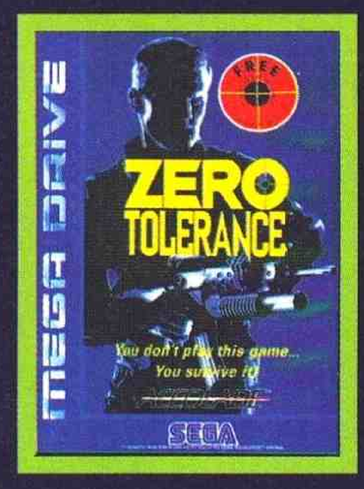


L. 85.000

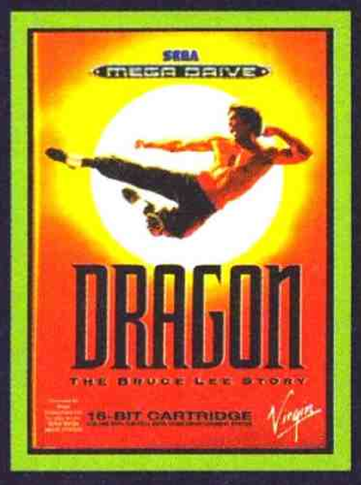
L. 69.000



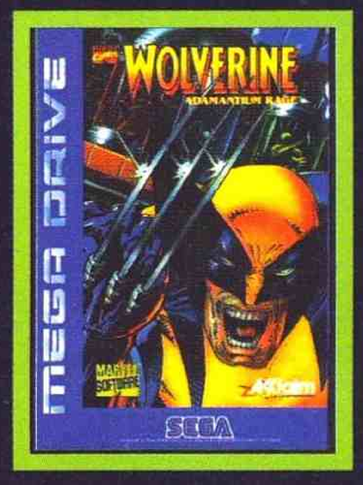
L. 87.000



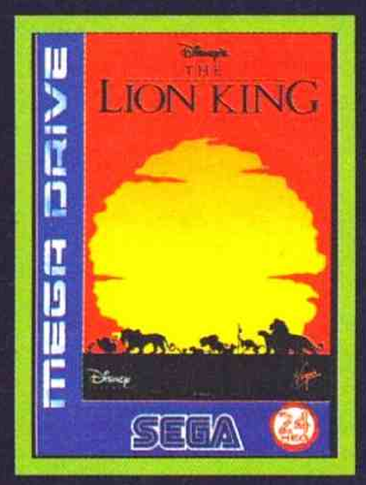
L. 97.000



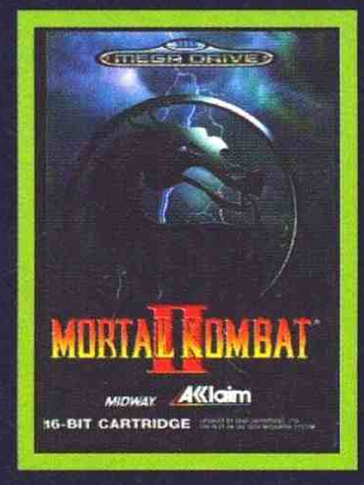
L. 105.000



L. 110.000



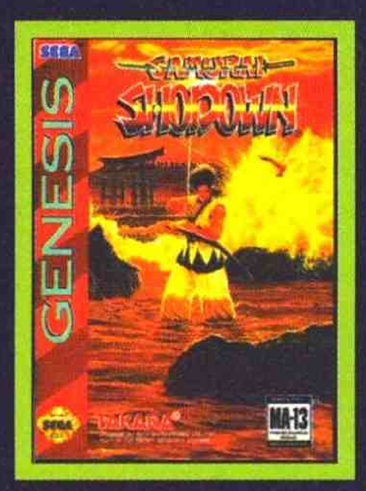
L. 105.000



L. 86.000

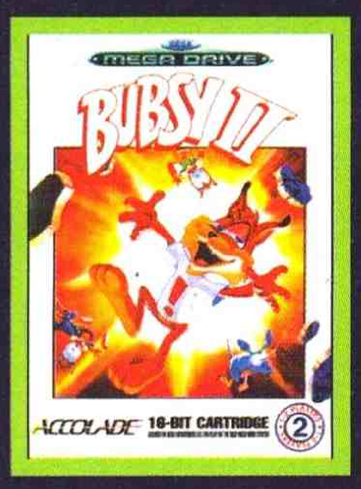
L. 125.000

L. 98.000

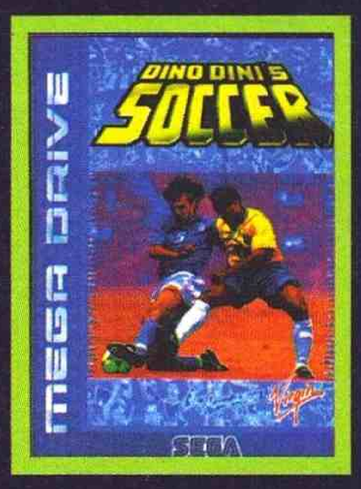


L. 125.000

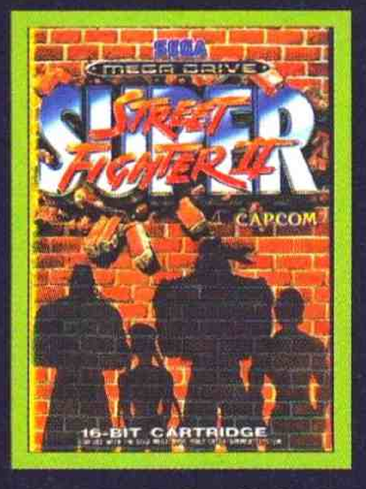
L. 110.000



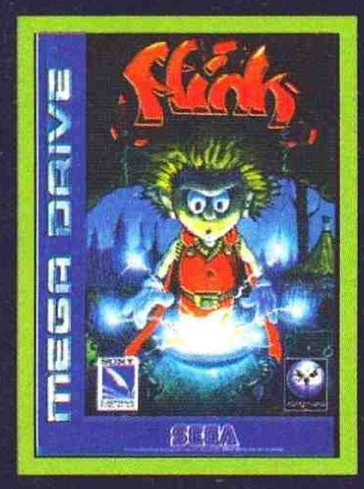
L. 65.000



L. 89.000



L. 140.000



L. 85.000

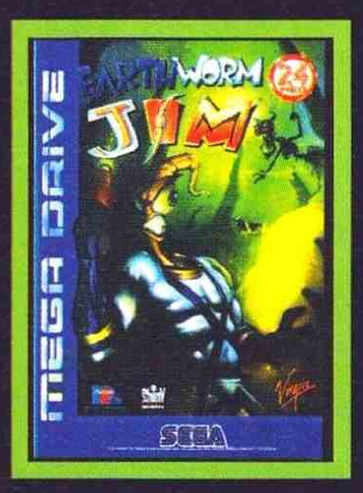
CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167-018820

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

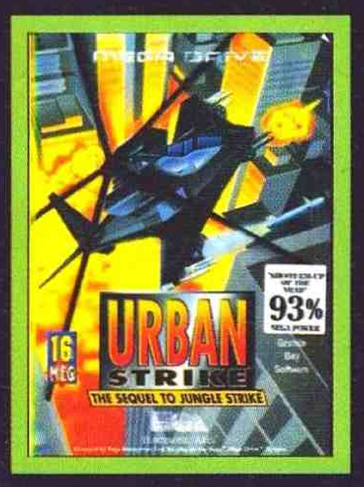
MEGA DRIVE

L. 115.000

L. 85.000



L. 129.000



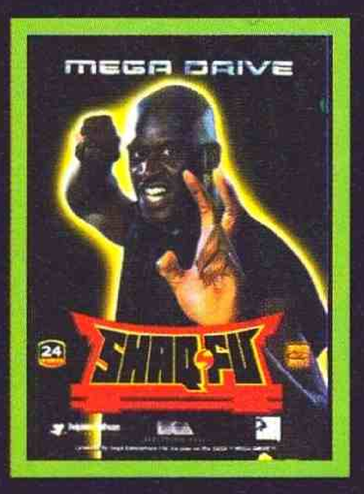
L. 110.000

SOLEIL

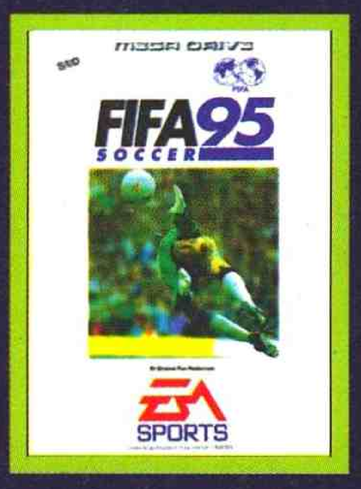
L. 138.000

L. 118.000

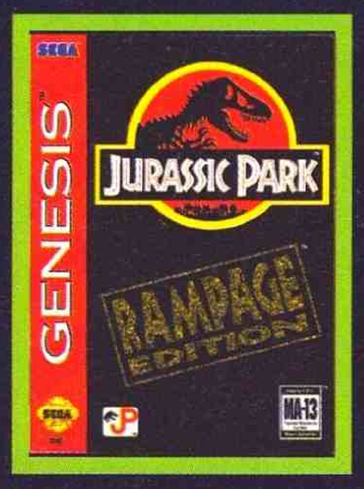
L. 98.000



L. 89.000



L. 103.000



L. 103.000

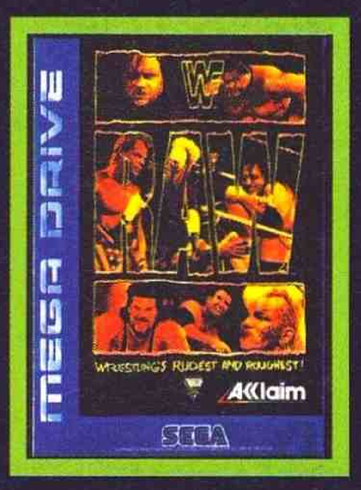
JAM
TOURNEMENT
EDITION

L. 109.000

L. 89.000

X-MEN
2

L. 130.000



L. 89.000

L. 98.000

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167-018820

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

videogiochi

GAME BOY

SMURF

L. 65.000

L. 63.000

L. 53.000

L. 75.000

WWF RAV

L. 69.000

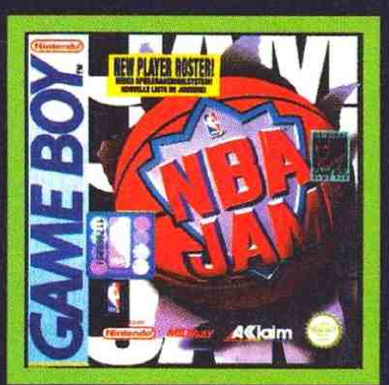
L. 75.000

JURASSIC PARK

L. 69.000

L. 55.000

L. 55.000



L. 53.000

VARIO BLAST

L. 77.900

TRUE LIES

L. 75.000

L. 63.000

L. 55.000

L. 55.000

L. 55.000

PINBALL FANTASIE

L. 65.000

L. 63.000

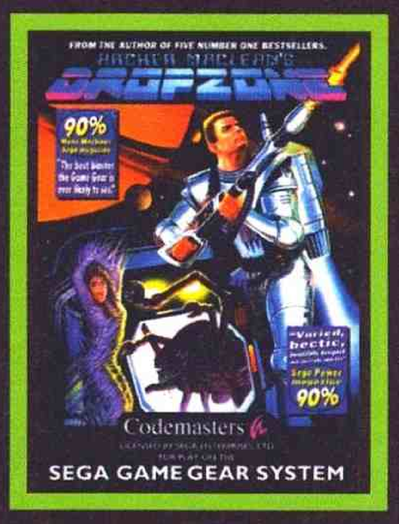
L. 55.000

media

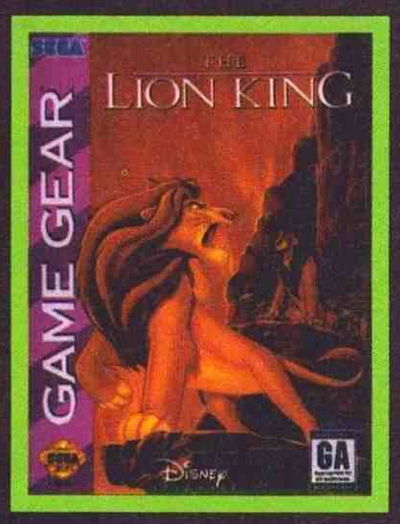
CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167-018820

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

GAME GEAR



L. 65.000

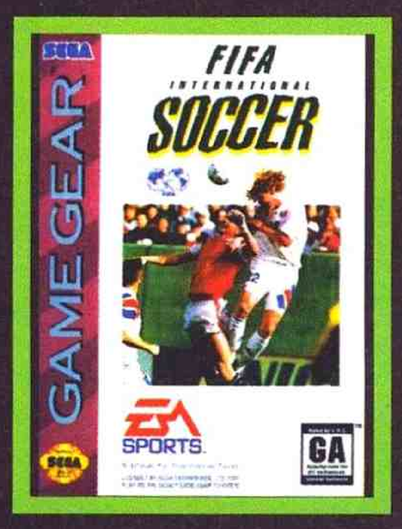


L. 75.000

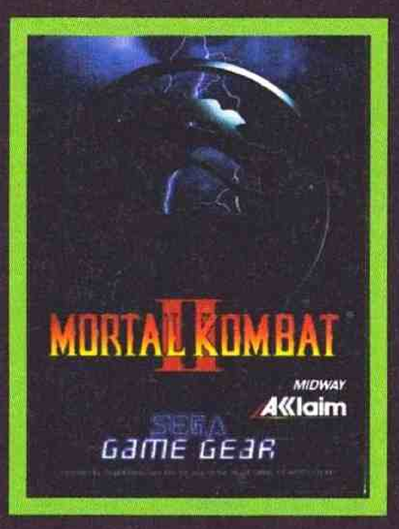
L. 65.000

SMURF

L. 68.000



L. 85.000



L. 65.000

NEO GEO CD

CONSOLE L. 950.000

L. 95.000

L. 95.000

L. 90.000

L. 90.000

L. 90.000

L. 95.000

L. 90.000

L. 90.000

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167-018820

STAR WARS ARCADE

GIOCATORI	1 O 2 ASSIEME
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

Capo Rosso a Capo Oro: noi entriamo, copriteci...

Se ancora esista sulla faccia della Terra un individuo che non ha mai visto un film di Guerre Stellari, probabilmente l'umanità è una razza che non merita la salvazione eterna. In chi un cassone di dimensioni ragguardevoli che sfoggiava la scritta "Star Wars" dappertutto. Il gioco in sé era piuttosto scemo, ma ebbe un ragguardevole successo a causa dell'enorme giocabilità che lo contraddistingueva. Il tutto si componeva di un motore grafico vettoriale (rigorosamente a fil di ferro) che riproduceva l'ambiente esterno e di un mirino che serviva a collimare il fuoco per abbattere tie fighter e postazioni nemiche. Il notevole riscontro di pubblico produsse l'apparizione di altri due titoli pressoché identici, ma ispirati agli altri film della saga, riproducendone ambientazioni e situazioni (in maniera sempre piuttosto approssimativa a causa del motore grafico vettoriale). A distanza di molti anni, compie la propria apparizione la versione ri-

compenso, ben pochi di voi conoscono tutti i coin-op collegati all'eterna trilogia; ma questo è molto più umano. Tutto iniziò molti anni fa (non ricordo neanche più quanti) quando fece la propria comparsa in sala gio-

veduta e corretta del classico di tanto tempo fa. Porta il nome del capostipite e ne ripropone, in larga parte, lo schema di gioco.

Come potete vedere dalle foto, anche in questo gioco voi impersonate il pilota di un X-Wing, ancora impegnato in una serie di missioni solitarie che vi porteranno a tentare l'assalto della Morte Nera. Un particolare importante, che caratterizza il gioco, è la possibilità di giocare in due contemporaneamente. Mentre il primo giocatore continua a svolgere un lavoro identico a quello del gioco in singolo, il secondo giocatore veste il ruolo di un "cannoniere". Anche lui avrà, quindi, a disposizione un mirino, un cannone laser e una riserva di torpedini fotoniche. Potendo muovere liberamente il proprio mirino per lo schermo, non gli sarà possibile influenzare la rotta della navicella (compito che verrà svolto dal giocatore uno). Appena inserita la cartuccia potrete, finalmente, ascoltare il tema sonoro dei film fedelmente riprodotto mentre scorrono i titoli di testa. Dopodiché vi verrà chiesto di scegliere con quale versione del gioco volete misurarvi. L'opzione è tra la versione da sala giochi di Star Wars e una speciale versione per 32X. Il primo gioco si compone di quattro livelli che vi vedranno impegnati nello spazio aperto (combattendo nel bel mezzo di una flotta di Star Destroyer), a volo radente di uno degli Star Destroyer di cui sopra (situazione molto poco piacevole), sulla superficie della Morte Nera e, ovviamente, nel tunnel che solca la superficie della Morte Nera stessa alla ricerca del famoso condotto per farla saltare in aria. Questa versione riproduce fedelmente le caratteristiche e i livelli della versione da sala giochi.

L'altra opzione vi permette di giocare una versione modificata e pensata appositamente per il 32X. In questa versione, i primi due livelli vi vedranno impegnati contro i tie fighter nello spazio profondo. Il terzo livello vi porterà a uno scontro all'ultimo sangue sulla superficie della Morte Nera. Il quarto livello vi spedisce direttamente all'interno delle trincee della Morte Nera a scartare ostacoli a tutto spiano mentre continuate a seminare distruzione tra le file dei difensori. Il quinto li-

COMPUTER ONE affiliato - COMPUTER ONE affiliato - COMPUTER ONE affiliato - COMPUTER ONE affiliato

VideoMatik

MILANO

VIA FIAMMA 36 - TEL. 02-70128176

PANASONIC 3DO

IN OFFERTA SPECIALE

CON INTERFACCIA SCART, MAD DOG MC CREE E FIFA SOCCER

LIT. 999.000

TUTTE LE ULTIME NOVITA' SEMPRE DISPONIBILI! PASSA IN NEGOZIO!

SONY PLAYSTATION

SUPER OFFERTA

1.590.000

COMPRESO RIDGE RACER E CAVO SCART

NEO GEO CD

SUPER OFFERTA

NEO GEO CD + 2 JOYPAD + FATAL FURY 2

LIT. 899.000

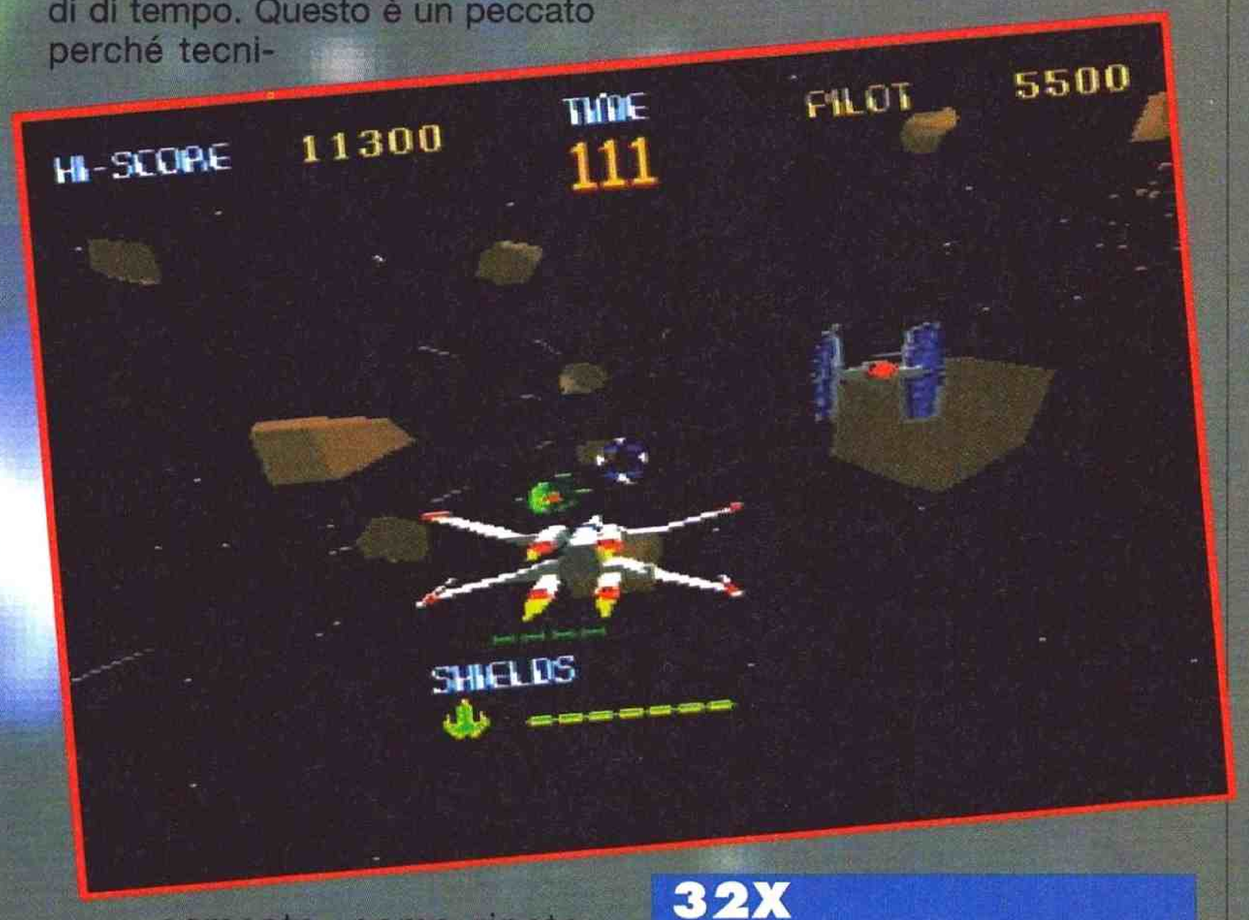
COMPUTER ONE affiliato - COMPUTER ONE affiliato - COMPUTER ONE affiliato - COMPUTER ONE affiliato

ANDREA

Ehi, il vecchio Casco Nero è tornato... ma non ha ancora capito che tira aria cattiva da queste parti? Comunque, se fino a ieri eravate invidiosi dei possessori di PC soltanto per X-Wing e Tie-Fighter, beh... continuerete a esserlo, ma almeno vi potrete consolare pensando ai soldi che avete risparmiato acquistando una console. A parte questo, Star Wars Arcade è probabilmente quanto di più simile a X-Wing sia possibile tirare fuori da una console ora come ora. Certo, con l'arrivo dei grandi colossi (Saturn e compagnia) - e soprattutto con un po' di pratica da parte dei programmatori - sarà possibile fare molto meglio, ma per adesso dobbiamo accontentarci.
Il problema principale di Star Wars Arcade e il controllo dell'astronave, che tende a rispondere poco prontamente ai comandi; d'altra parte, personalmente non ho mai guidato dal vivo un X-Wing (un sacco di U.S.S. Enterprise, ma mai X-Wing), quindi non posso dirvi se si tratta di scarso o eccessivo realismo. L'idea di giocare in due - uno al timone, l'altro alle armi - non è affatto male, anche se generalmente si finisce in rissa...

vello vi vede tornare al combattimento ravvicinato tra navicelle (i soliti tie, voi e qualcos'altro di veramente grosso). Il sesto livello completa la missione iniziata nel livello cinque, mettendovi in condizione di eliminare un intero Star Destroyer tutto da soli. Il Settimo, e penultimo, livello vi lancia, sull'onda delle vostre recenti vittorie, all'assalto finale della Morte Nera, della quale dovrete annientare tutti i sistemi di difesa. L'ottavo livello vi vede nel tunnel impegnati a scartare le solite strutture e una moltitudine di proiettili - la metà basterebbe a demolire tutta la flotta ribelle.
Onestamente, non rimasi molto impressionato dal coin-op quando questi fece la propria comparsa nelle sale giochi. Era un giochino decisamente divertente, ma entro breve ci si rendeva conto di quanto fosse limitato e si finiva giocarci sempre meno. La versione da casa soffre, secondo me, dello stesso problema. Sebbene sia ben fatto a livello tecnico, la struttura di gioco è un po' troppo semplice per riuscire a tenervi incollati al monitor per lunghi periodi di tempo. Questo è un peccato perché tecnicamente, come ripeto, Star Wars è un gioco molto ben fatto. La grafica si muove bene e velocemente. Il sonoro è ben realizzato e non diventa mai noioso. La giocabilità è sufficiente nella versione 32X e un po' meno gratificante in quella Arcade. Il suo vero problema risiede nella longevità: c'è troppo poco da fare e i livelli sono, in fondo, quasi tutti uguali. Il tutto è leggermente inficiato dal sistema di controllo che non mancherà di farvi venire i nervi, perlomeno all'inizio. Il sistema di puntamento delle torpedini ha un funzionamento piuttosto peculiare e, a volte, sembra che l'astronave sia costretta a rimanere in alcune regioni di spazio, senza avere la possibilità d'inseguire i tie attaccanti. Per il resto è bello, ma sarebbe potuto essere migliore.

JH



32X

GRAFICA + Veloce + Ben Definita	**83**
SONORO +Finalmente la colonna sonora... + ... è ascoltabile.	**85**
GIOCABILITA' +Che la forza sia con voi -Il sistema di controllo è fuorviante.	**80**
LONGEVITA' -Un po' pochi livelli -Terribilmente difficili	**65**
LUCASARTS/SEGA	**80**

82

WARLOCK

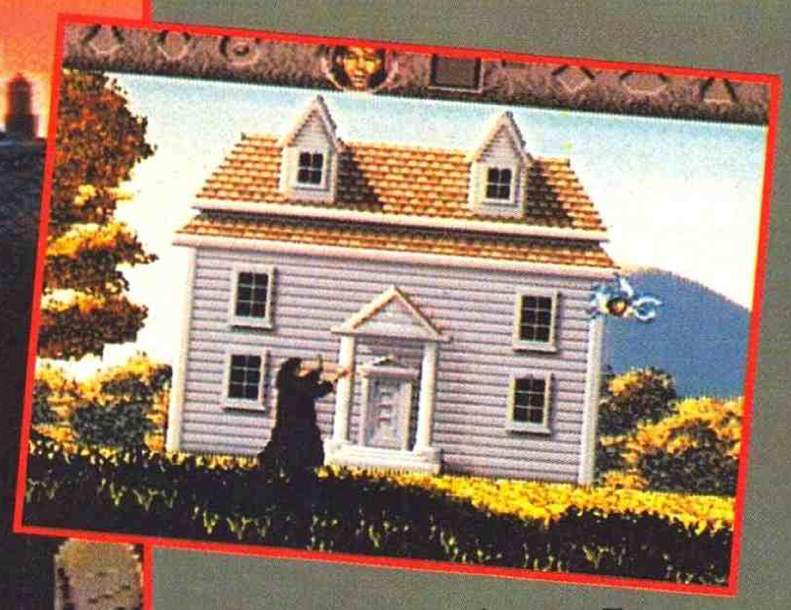
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

"Ehi, bel bambino, cosa vuoi fare da grande?"
"Distruggere il mondo!"
"Mmmhhh, ma che simpatico bambino..."

Prodotto caratteristico di questo ultimo secolo, il genere catastrofico continua a tornare periodicamente alla ribalta. Scrittori e sceneggiatori - e, di conseguenza, programmatori - danno occasionalmente vita a storie più o meno drammatiche, all'interno delle quali la distruzione ricopre un ruolo assolutamente primario. Generalmente si passa dagli incendi negli alberghi alle bombe sugli aerei, arrivando in rare occasioni a eventi su più larga scala, quali inondazioni, terremoti ed eruzioni vulcaniche (più che altro per problemi di costo).

Capita, comunque, che alcuni autori vogliano spingersi più in la, prendendo come soggetto la distruzione del mondo o, quantomeno, la totale devastazione della crosta terrestre. In questi casi le cause sono principalmente due: gli alieni o l'Anticristo. Certo, capita che di tanto in tanto vengano trovati anche elementi più originali (il "raffreddore" di Stephen King, per esempio), ma i due sopra citati vantano un record in quanto a distruzione di mondi. Con il primo genere siamo tutti abbastanza familiari, soprattutto nell'ambito dei videogiochi: almeno una volta ogni mese arriva qualche nuova razza, ovviamente animata da intenzioni ostili, che finisce regolarmente per essere devastata da un singolo pilota con una piccola astronavina (l'importante non è averla grossa, ma saperla usare NdAlex). In effetti gli alieni sono ormai divenuti materia quotidiana, al punto che nessuno li vede più come una reale minaccia. Meno sfruttata è, comunque, la figura dell'Anticristo, per lo meno nell'ambito del divertimento elettronico. Si tratta, per coloro che non dovessero saperlo, di un essere dagli enormi poteri, regolarmente legato al diavolo in persona (incarnazione, figlio, parente o semplice conoscente), con il compito di portare devastazione e morte, aprendo la strada all'Apocalisse (avete presente i Quattro Cavalieri? Quello magro, quello cattivo, quello contagioso e quello ancora più magro?). Fortunatamente, però, sembra che gli anticristo vengano venduti soltanto in coppia con i paladini del bene, che riescono quasi sempre a sventarne le oscure trame.

Arrivati a questo punto, è abbastanza scontato il motivo della precedente digressione: Warlock è infatti proprio uno di quei sim-



patici anticristo che hanno intenzione di porre fine alla vita come noi la conosciamo, un proposito sul quale non si può certo chiudere un occhio. Eccoci così costretti nei panni di un giovane ragazzo, un promettente mago ancora privo di esperienza, che deve fare i conti con uno Stregone che da oltre mille anni si allena per distruggere la Terra.
Naturalmente di sconfiggere il crudele e temibile Warlock in uno scontro diretto non se ne parla neppure, e sarà quindi necessario armarsi prima dei giusti oggetti magici, in particolare delle pietre grazie alle quali sarà possibile sventare definitivamente (ma non ci crede nessuno...) la distruzione del mondo.
La prima impressione del gioco è abbastanza positiva: la grafica non è eccezionale, ma riesce a catturare molto bene l'atmosfera, soprattutto grazie a repentini cambi di luce e al buon supporto sonoro. Il gioco non è certo rapido, lo sprite principale non troppo maneggevole e lo scrolling procede a sezioni, ma per un'avventura di questo genere è tutto perfetto. I problemi iniziano a sorgere quando ci si rende conto di non avere davanti un'avventura. Ai primi nemici viene spontaneo pensare a un minimo tocco d'azione per poi passare alle ricerche e alle formule magiche, ma presto ci si rende conto che il gioco consiste fondamentalmente in una serie di scontri con i diversi nemici (zombie, animali, uomini lupo, gargoyle, lo stesso Warlock e molto altro ancora). Per combattere si possono usare sia delle scariche di energia che una sfera magica volante, oltre a eventuali oggetti bonus recuperabili strada facendo; però il personaggio risponde lentamente ai comandi, e questo, assieme al limitato numero di azioni che si possono compiere, appanna quell'atmosfera da avventura che si era creata all'inizio.
Un gioco con delle ottime potenzialità ma forse meno profondo di quanto ci si potesse aspettare.

Andrea Fattori

WARLOCK AL CINEMA

No, non si tratta di un riferimento agli hobby del crudele figlio di Satana, bensì di una nota sui film da cui è tratto il gioco. Warlock, infatti, prima di passare alle console ha trascorso un certo tempo sugli schermi, dando vita a due film horror dal discreto successo.

Il secondo, in particolare, intitolato Warlock: The Armageddon, è stato presentato durante l'ultima edizione del Dylan Dog Horror Fest, riscuotendo l'approvazione degli appassionati del genere. Diretto da Anthony Hickox e interpretato dal bravissimo Julian Sands nella parte di Warlock, il film è attualmente disponibile in videocassetta.

SUPER NINTENDO

GRAFICA + ottima atmosfera - non eccellente la risoluzione	86
SONORO + molto adatto + buoni anche gli effetti	88
GIOCABILITÀ + abbastanza articolato - pessima interfaccia	76
LONGEVITÀ + vario ma... - ... difficile	78
LJN/ACCLAIM	82

Ultima

The False Prophet

85

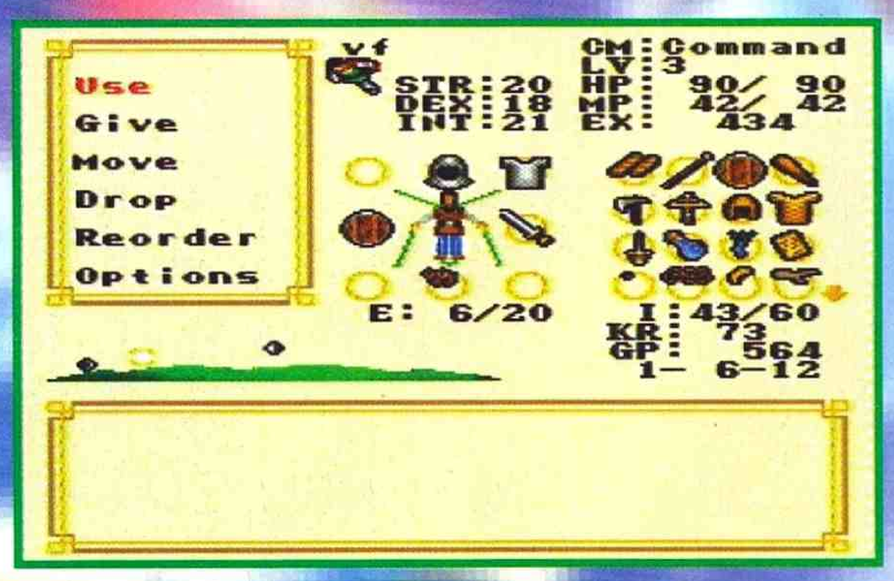
GIOCATORI 1
LIVELLI -
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ -

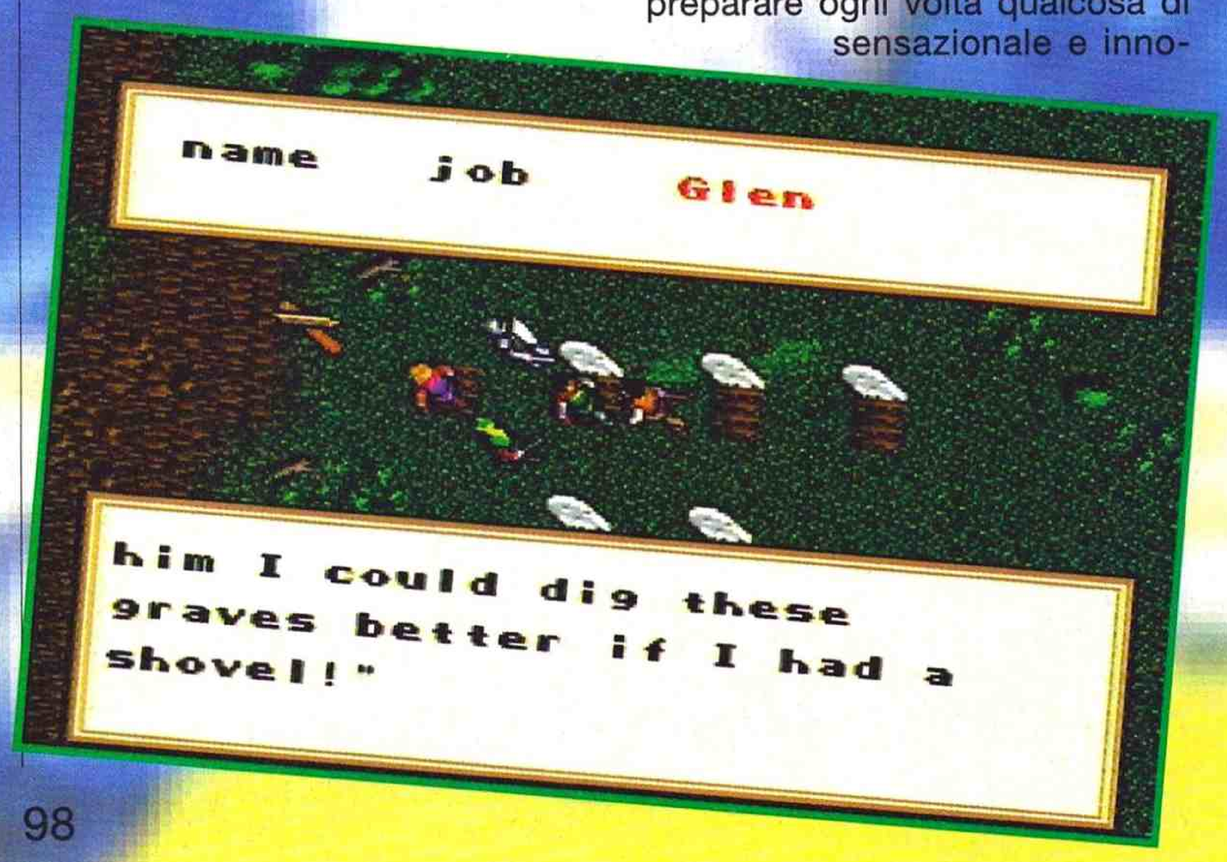
Quando si parla di giochi di ruolo su console gli SNESsiani probabilmente pensano a uno degli innumerevoli RPG giapponesi con i personaggini super deformed: è giunto il momento di dimostrare come è fatto un vero gioco di ruolo.

Beh, forse la mia è un'affermazione un poco di parte, ma quando si parla di RPG su computer è inevitabile pensare a giochi come la serie di Ultima. Si tratta dell'equivalente di quelle megaproduzioni hol-

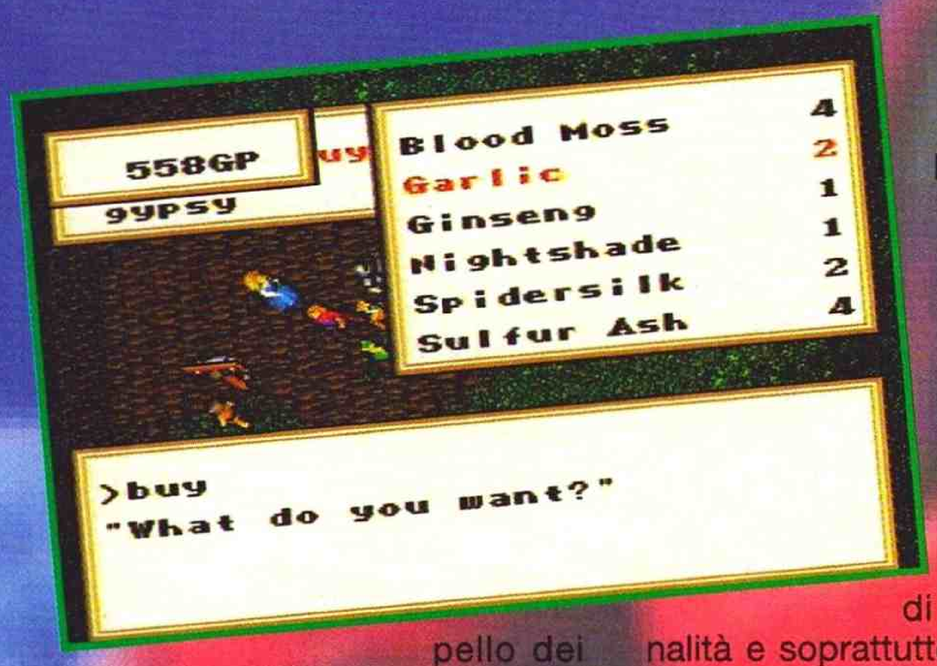
lywoodiane tipo Guerre Stellari di cui sono già stati previsti vita morte e miracoli per i prossimi dieci anni. Anche per Ultima, arrivato su computer all'ottavo episodio, l'autore Richard Garriot aveva già previsto lo svolgimento della storia dell'Avatar almeno fino al decimo episodio già un paio d'anni fa, e proprio come per le megaproduzioni, per ogni nuova uscita della serie di Ultima si muovono team mastodontici di programmatori a preparare ogni volta qualcosa di sensazionale e innovativo. Ma prima di arrivare a essere un colossal, Ultima è stato uno dei pionieri dei giochi su computer. Programmato su un modestissimo Apple II, quasi per gioco, da un giovanissimo Richard Garriot: una manciata di locazioni, qualche sprite monocromatico e un'interattività minima sono diventati la colonna portante di una della maggiori case di software americane, la Origin.

The False Prophet non è comunque il primo gioco della serie Ultima a essere convertito su SNES. Le avventure dell'Avatar, cominciano su SNES dal terzo episodio della serie, Exodus.
Non temete, comunque, ogni avventura è un gioco a sé e non sarà necessario conoscere il riassunto delle puntate precedenti, ma un'infarinatura può fare comodo. Dunque, vi trovate, vostro malgrado a vestire i panni di uno sventurato terrestre trasportato misteriosamente nel mondo fantasy di Britannia e del suo re, Lord British, dove non tardate a farvi nuovi amici tra la gente del luogo e a dimostrare di essere un guerriero di tutto rispetto con la spada, dando una mano a risolvere le ricorrenti crisi che affliggono Britannia. Scoprite così, col tempo, alcune peculiari caratteristiche del mondo di Ultima, come i dungeon che costituiscono un mondo sotterraneo a sé stante, le Moonstone che producono passaggi dimensionali tra diversi luoghi di Britannia e altri mondi e quelle che vengono venerate come le Otto Virtù sacre, a cui sono state dedicate otto città e otto templi, e in cui voi dovrete eccellere come cavaliere prescelto, predestinato, etc., insomma come Avatar.





In The False Prophet, dopo la vostra ultima avventura in Britannia, conclusasi naturalmente con un lieto fine, con un po' di amarezza vi attendevate di non rivederne mai più le amate sponde, ma è con gioia che rispondete all'ap-

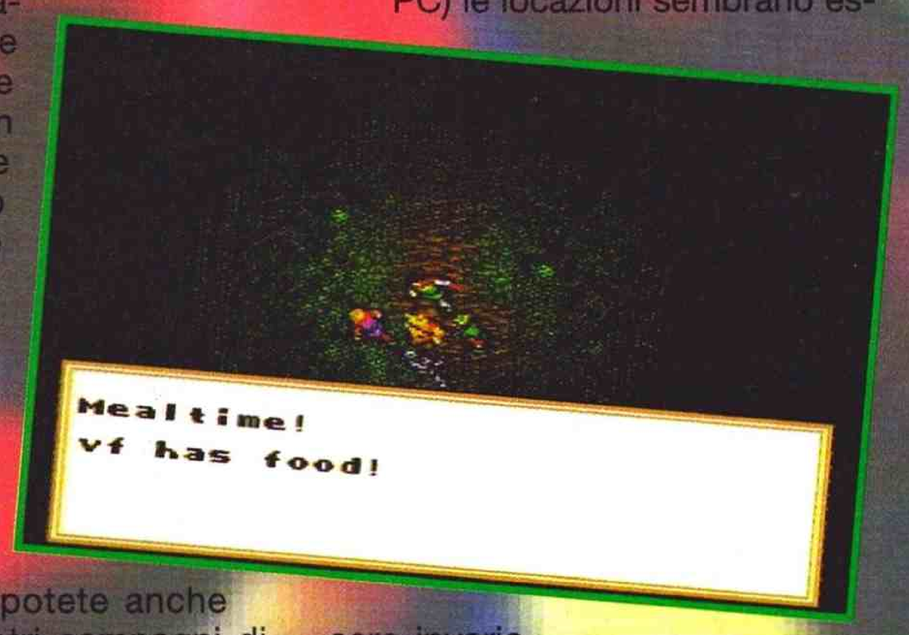


pello dei vostri compagni, sotto forma di un portale dimensionale nel giardino di casa. Ma le cose, come presto potete vedere, sono ben cambiate dall'ultima vostra visita in Britannia. Anzitutto vi trovate prigionieri di strane creature alate e vi salvate solo grazie all'intervento dei vostri fidi compagni, Iolo, Shamino e il guerriero Dupre, e venite così a scoprire che, questa volta dalle viscere della terra sono usciti i Gargoyle, strane creature dall'aspetto di demoni che, combattendo come delle furie, sono riusciti a occupare tutti i templi delle otto virtù e a nulla sono serviti gli sforzi di Lord British per liberarli. Ma questo non è che l'inizio, ben presto scoprirete cosa si nasconde dietro il mistero dei gargoyle e delle loro origini e scoprirete, a poco a poco, che forse non sono loro i vostri più pericolosi nemici.

Ho fatto all'inizio un confronto con i RPG giapponesi: beh, lo slogan della Origin "We create Worlds" (Creiamo mondi) parla già da sé. Negli ultimi episodi la saga di Ultima è il gioco di ruolo più completo e particolareggiato che sia mai stato programmato. Non è troppo dire che è stato creato un vero e proprio mondo: sia l'esplorazione dei territori, delle foreste di Britannia, che delle sue città si svolge tutto in dimensioni e in tempo reale, ovvero senza cambiamenti di scala. Ogni città è popolata di numerosissimi personaggi, dotati di diverse personalità e soprattutto diverse conoscenze (non tutte, per fortuna sono indispensabili ai fini della soluzione) che mangiano, lavorano e dormono a seconda dell'orario del giorno; si possono esplorare locazioni e raccogliere oggetti (ogni oggetto, e sono tantissimi resterà nella posizione in cui lo avete lasciato); ci sono i soliti negozi di armi, armature, erboristerie e templi, ma anche musei, librerie in alcune città, case di villici e quanto d'altro potete pensare. Potete quindi immaginare la vastità e la varietà di un gioco in cui potete parlare con qualsiasi persona e raccogliere informazioni (potete anche parlare con i vostri compagni di viaggio), raccogliere e usare oggetti in qualsiasi locazione del paese, senza considerare i combattimenti, gli oggetti dell'equipaggiamento e il sistema di magia che comprende 48 incantesimi da utilizzare insieme alle apposite erbe.

Da questi pochi cenni potete immaginare come sia rimasto sorpreso da come la Origin sia riuscita a impacchettare quello che è, probabilmente, l'episodio più vasto della serie di Ultima in una unica cartuccia SNES: da quello che ho potuto vedere (e da quello che ricordavo, Ultima 6 avrà ormai tre anni su PC) le locazioni sembrano essere invariate (anche se le 100 ore di gioco previsto mi fanno pensare che sia stato non poco tagliato) e i dialoghi sono stati un po' semplificati, ma questo non toglie la realtà di un gioco veramente massiccio. E' evidente che si tratta di un gioco per un pubblico più adulto (per questo la serie di Ultima la vedo meglio su computer): sinceramente lo consiglio solo a appassionati che non si lasciano spaventare da un'avventura veramente impegnativa. Loro riusciranno a trarne parecchia soddisfazione (del resto in fatto di RPG, come avrete capito, il signor Garriot non è certo l'ultimo arrivato), per gli altri è forse fin troppo pesante, dato che non ci aggiunge neanche quella spettacolarità grafica che possa attirare e invogliare e quella immediatezza di gioco a cui molti giocatori su console sono ormai abituati.

Stefano Giorgi



SUPER NES

GRAFICA +Varia -Scarna e non molto definita	78
SONORO +Dal SNES ci si poteva aspettare molto di più	77
GIOCABILITA' -Non immediato +Incredibilmente definito e particolareggiato	87
LONGEVITA' +Avete un intero mondo per fare di tutto +Serve altro?	92
FCI	85

Soleil

93

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Soleil di Balboa (quello che prendeva un sacco di botte) è un prodotto che magicamente trasformerà la vostra capigliatura in quella di un giapponese radioattivo.

Il giapponese radioattivo di qui sopra non è certo un sopravvissuto di Hiroshima o Nagasaki (ci mancasse altro), bensì un personaggio di un qualsiasi cartone animato proveniente da quell'insieme di isolette conosciuto con il nome di Giappone. Infatti non so se l'avete mai notato, ma `sti tizi sfoggiano sempre pettinature (e non solo, ma non è il caso di approfondire l'argomento) che sfidano la gravità, ma soprattutto una gamma cromatica che farebbe invidia al peggior punkabbestia.
E va bene per il rosso scarlatto o il nero pece, ma l'azzurro... ma dico, ve lo vedete Alex che entra in ufficio con i capelli azzurri? Minimo minimo lo sbattono fuori a calci. Ma

esiste di peggio, sono infatti riuscito a identificare personaggi coi capelli blu, verdi, rosa (!), viola, gialli (badate, non biondi, proprio giallo canarino) e addirittura completamente bianchi (a 15 anni)! Probabilmente da piccoli li hanno immersi in una vasca di plutonio, altrimenti non si spiega proprio questa terribile mutazione genetica.
Ma tutto questo si può sapere che c'entra con il gioco? Bella domanda (mi sento un tantinello psicopatico quando mi pongo questi quesiti), la verità è che con un titolo del genere la tentazione di scrivere una marea di cretinate è troppo forte, quindi data la mia natura non sono riuscito a trattenermi, ma giuro che d'ora in poi sarò serio.
Se i vostri occhioni da giapponese (perché un'altra caratteristica dei cartoni animati nipponici sono gli occhio... ok, basta) non vi hanno ancora tradito, dovreste aver identificato la categoria a cui appartiene il titolo in questione, ovvero RPG, un genere tanto caro al paese del Sol Levante.
Va premesso che i giapponesi hanno uno strano modo d'intendere giochi di ruolo, ben diverso da quello europeo o americano, infatti se da noi RPG significa Ultima, Eye of the Beholder, etc., da loro la situazione è ben diversa. Zelda, Y's e Shining Force (altri non mi sovvengono), rappresentano il meglio che il mercato nipponico ci possa offrire e vi assicuro che non è poco.

Personalmente ritengo che gli RPG concepiti alla giapponese siano davvero molto più immediati, soprattutto perché non obbligano il videogiocatore a barcamenarsi fra duemila statistiche (punti ferita, punti forza, punti attacco, insomma una gran rottura di p...unti!), mappe megalitiche e storyboard degni d'una telenovela messicana.
Adesso non voglio certo condannare gli errepiggì occidentali, anche perché esistono tantissimi giochi eccezionali, peccato solo che per girare bene richiedano spesso e volentieri computer de-

chance, bambino grasso. Io i quattordici anni lo ho compiuti prima di te... NdAlex). Invece il protagonista del gioco è così stupido che prende la spada e parte immediatamente per mille fantastiche avventure, esplorando immense e pericolose lande di cui non conosce nulla e affrontando mostri più o meno cattivi&grossi.

BDM

Devo ammetterlo, questo Soleil è un gioco lisergico. Infatti - come succede con l'LSD - dà dipendenza! Un gioco di ruolo "Zelda-Style" come questo ci mancava... Se oltretutto è fatto anche bene... La grafica è carinissima, il sonoro nella media, ma gli enigmi e tutte le chicche varie rendono questo gioco uno dei titoli probabilmente più appetibili degli ultimi mesi!!!

MA

Ma che bel giochino! Finalmente un clone divertente e vario di Zelda III su Megadrive. Soleil è uno di quei giochi che riescono a mettere d'accordo tutte le persone che hanno modo di giocarci: è fluido, vario, non troppo complesso, piacevole e pure bello da vedere - lo stile grafico è semplice, classico e nel contempo molto accattivante. Insomma, Soleil è quello che molti stavano aspettando: un bel gioco di ruolo per MD.

Il gioco in se stesso è praticamente un clone di Zelda, in cui dovrete principalmente girovagare, cercando determinate persone o/e luoghi in modo da risolvere enigmi abbastanza complessi (non a livello di quelli di Zelda, però). Questa è la versione scientifica, in realtà le cose da fare sono talmente tante che non basterebbero dieci pagine per descriverle: per esempio all'inizio dovrete cercare di conquistare tre abilità, senza le quali non potreste risolvere alcune parti dell'avventura; non mancano poi delle prove assurde come una vera e propria corsa sui go-kart, in cui basterà pagare il vostro avversario per vincere, oppure un livello dove dovrete saltare da una piattaforma all'altra sfruttando la forza del vento. Non mancano poi tocchi di classe come Sonic che prende il sole sulla spiaggia (con tutti i soldi che ha fatto...).

Inoltre a mano a mano che proseguirete nell'avventura, avrete l'occasione di incontrare dei simpatici animaletti che si aggregheranno a voi (delle specie di "pod"): questi vi doneranno alcuni interessanti poteri come la possibilità di lanciare la spada più lontano, di saltare più in alto, di avere una vita extra in caso di morte prematura, etc.

Soleil è sicuramente un prodotto che piacerà un po' a tutti, infatti contiene sia elementi arcade che situazioni tipiche dei migliori giochi di ruolo, il tutto unito a una grafica davvero ben fatta (decisamente meglio di Shining Force II) e una vastità di gioco impressionante.

Insomma, ce n'è abbastanza da tenervi incollati al monitor per un bel po' di settimane, soprattutto se non ne potete più di platform-game e picchiaduro.

TMB

MEGADRIVE	
GRAFICA +Pulita e ben definita	91
SONORO +Colonne sonore decenti +Effetti nella norma	86
GIOCABILITA' +T'inchioda al monitor	95
LONGEVITA' +Oltremodo vasto	94
SEGA	93

SUPER GAME LINE

LA PRIMA LINEA CON TRE SERVIZI PER I VIDEO GIOCHI.

HARD DISCOUNT GAME LINE

SCEGLENDO QUESTO SERVIZIO
POTRAI ACQUISTARE
I GIOCHI PER LA TUA CONSOLE
A PREZZI VERAMENTE **ECCEZIONALI.**

GIOCHI DISPONIBILI PER :
SUPER NES - MEGA DRIVE
GAME BOY - GAME GEAR
3DO PANASIC - ATARI JAGUAR.

ALCUNI TITOLI DISPONIBILI:

DONKEY KONG COUNTRY x SNES £.99,000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION x MEGA DRIVE £.83,000
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER x SNES £.109,000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION x SNES £.106,000

FRIENDLY LINE

CON QUESTO SERVIZIO PUOI PARLARE
CON ALTRI UTENTI DI CONSOLE
E CON LORO POTRAI SCAMBIARE
IDEE , TRUCCHI , SOLUZIONI ,GIOCHI.

SWAP LINE "GAME OVER"

LA 1° SWAP LINE DEI VIDEO GIOCHI IN ITALIA

SCIEGLIENDO QUESTO SERVIZIO
POTRAI SCAMBIARE LA TUA CARTUCCIA USATA
CON UNA DELLE NOSTRE A TUA SCELTA
FRA DECINE DI TITOLI.
PER "GAME GEAR","GAME BOY","SUPER NES",
"MEGA DRIVE",A SOLE £.29,000
COMPRESE LE SPESE DI SPEDIZIONE.
IMPORTANTE: SARANNO ACCETTATE SOLO LE CARTUCCE
CON CUSTODIA E MANUALI ORIGINALI.

144.116.686

ATTIVO 7 GIORNI SU 7 24 ORE AL GIORNO.

EDISTAR - VIA MELCHIORI,53 - CASTEL FRANCO VENETO - 2540LIT./MIN. + IVA

IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI E'
UN MERCATO IN ESPANSIONE.
APRI ANCHE TU UN NEGOZIO SPECIALIZZATO
IN VIDEOGIOCHI , O SE SEI GIA'
UN RIVENDITORE RIVOLGITI A

GAME OVER

FRANCHISING LINE.

TI ASSICURA

RISPARMIO ECONOMICO : I PREZZI SONO DA IMPORTATORE.

RISPARMIO DI TEMPO : ASSISTENZA TECNICA , PUBBLICITARIA ,

ADDESTRAMENTO INIZIALE , ARREDAMENTO E
INVESTIMENTO CONCORDATO CON IL CLIENTE.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI :
"GAME OVER s.a.s" Via A.Bertola ,6 - 47037 - Rimini - Tel.&Fax. 0541- 22045.

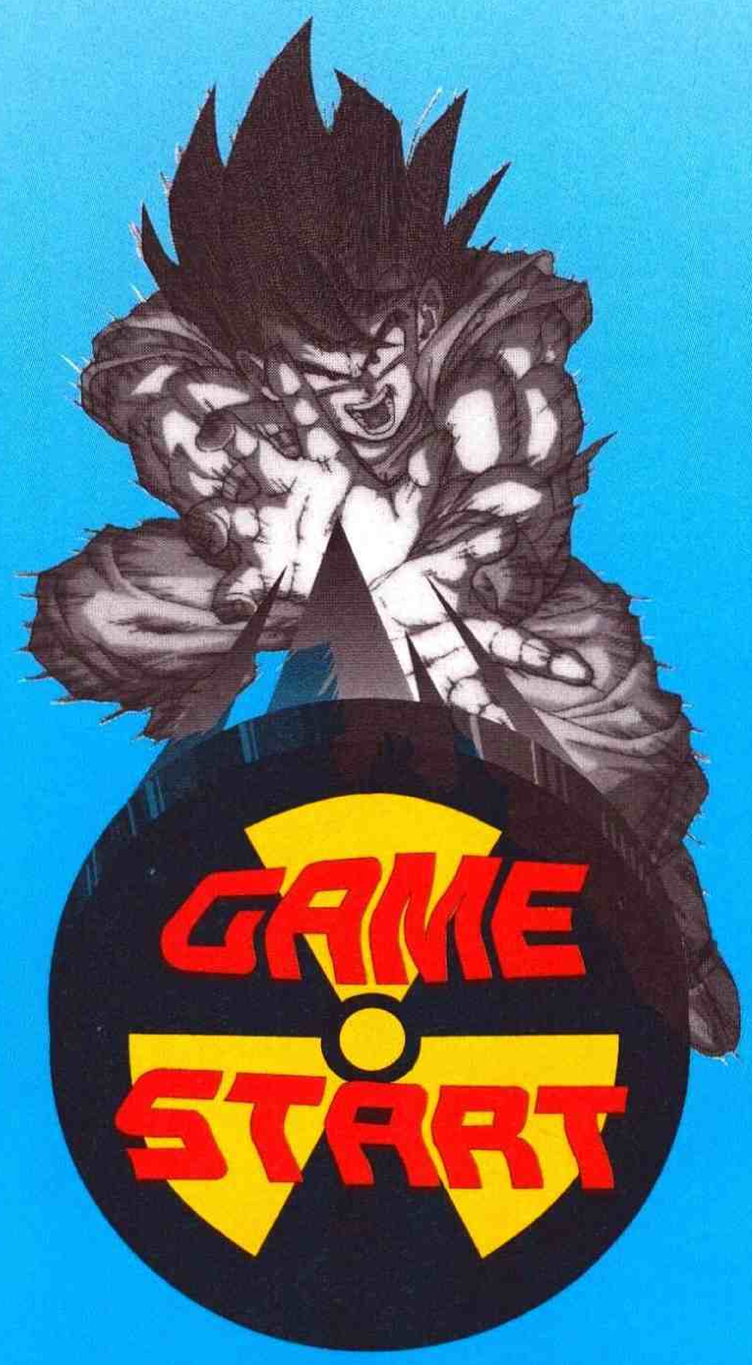
SUPER NINTENDO - MEGA DRIVE - GAME BOY - GAME GEAR - JAGUAR - 32x SEGA

SEGA SATURN
£.1,349,000

TITOLI

DAYTONA USA	£.159,000
VICTORY GOAL	£.159,000
CLOCK WORK KNIGHT	£.109,000
GALE RACER	£.149,000
WANCHAI CONNEC.	£.149,000
TAMA	£.TEL.
MYST	£.159,000

NEO GEO CD + GIOCO
£.849,000



SONY PLAYSTATION PS-X
£.1,449,000 con gioco.

TITOLI

RIDGE RACER	£.TEL
TOSHINDEN	£.TEL
TOON TOWN RACER	£.TEL
GUNDAM	£.TEL
V-ZONE	£.TEL
METAL JACKET	£.TEL

3DO PANASONIC
+ TOTAL ECLIPSE
+ FIFA SOCCER
£.939,000

3DO PANASONIC FZ-10
£.1,049,000

NBA JAM TOURNAMENT EDITION
x MEGA DRIVE £.109,000
x SUPER NINTENDO £.135,000
x GAME GEAR £.TEL.
INTER. SUPER STAR SOCCER PAL
x SUPER NINTENDO £.129,000

TITOLI

SUPER SIDE KICKS 2	£.69,000
FATAL FURY SPECIAL	£.69,000
ART OF FIGHTING 2	£.69,000
KING OF FIGHTERS 94	£.85,000
WORLD HEROES 2 JET	£.99,000
SAMURAI SHODOWN 2	£.99,000
AGGRESSOR OF DARK KOMBAT	£.99,000
WIND JAMMER	£.99,000
STREET HOOP	£.99,000

OFFERTA
CONSOLE SNES PAL
+
STREET FIGHTER 2 TURBO
£.209,000

TITOLI

SPACE ACE	£.129,000
SUPREME WARRIOR	£.129,000
THEME PARK	£.129,000
NEED FOR SPEED	£. 89,000
REBEL ASSAULT	£. 89,000
ORIN OFF ROAD	£.129,000
DEMOLITION MAN	£.119,000
FIFA SOCCER	£.119,000
SAMURAI SHODOWN	£. 89,000
S.STREET FIGHTER 2	£. 89,000

PER INFORMAZIONI & ORDINI TELEFONARE TUTTI I GIORNI DALLE 9 / 13 E DALLE 15,30 / 19,30

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

RITIRO & VENDITA USATO

Servizio vendita all'ingrosso per rivenditori

PUNTO MAX

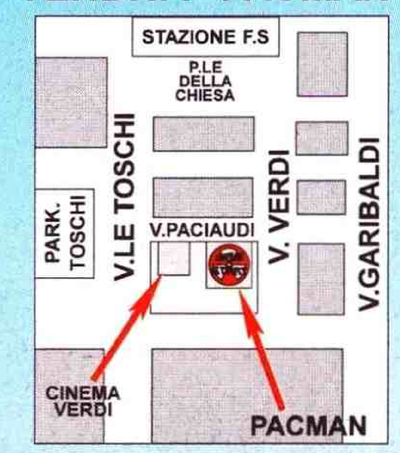
BOLOGNA - VIA SABOTINO,8/A
TEL.051/6149620

PUNTO VENDITA DI RIMINI

PUNTO VENDITA

MODENA - VIA BONACINI ,154
TEL.&FAX.059/370967

NUOVO PUNTO VENDITA "PACMAN"



PARMA - VIA PACIAUDI , 2/E
TEL.0521 / 200147

Via Bertola N°.6 Rimini Tel. & Fax. 0541 / 22045 (adiacente al C.so D'Augusto)

GIOCATORI	1
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Lo sapete che, per un certo periodo di tempo ho sinceramente invidiato i possessori del sedici bit Sega? Da buon appassionato di fumetti Marvel quale sono, non digerivo che avessero quel bel platform con gli X-Men tra i titoli per la loro console.

WOLVERINE

ADAMANTIUM RAGE

Ecco posso gustarmi un gioco con il supereroe più scatenato della banda mutante come protagonista: l'impareggiabile Wolverine.
Per i pochissimi (spero) a digiuno degli intriganti fumetti Marvel, i mutanti sono esseri umani geneticamente anomali che sviluppano, solitamente in età adolescenziale, delle facoltà particolari. Questo li rende diversi dall'uomo normale, e li fa spesso odiati e perseguitati.
Ciononostante, alcuni mutanti hanno deciso di riunirsi e usare i loro particolari poteri per aiutare la razza umana, e così sono nati gli X-Men (a cui sono poi seguiti i vari Nuovi Mutanti, gli Alpha Flight e l'X-Force, solo per citare alcuni supergruppi).

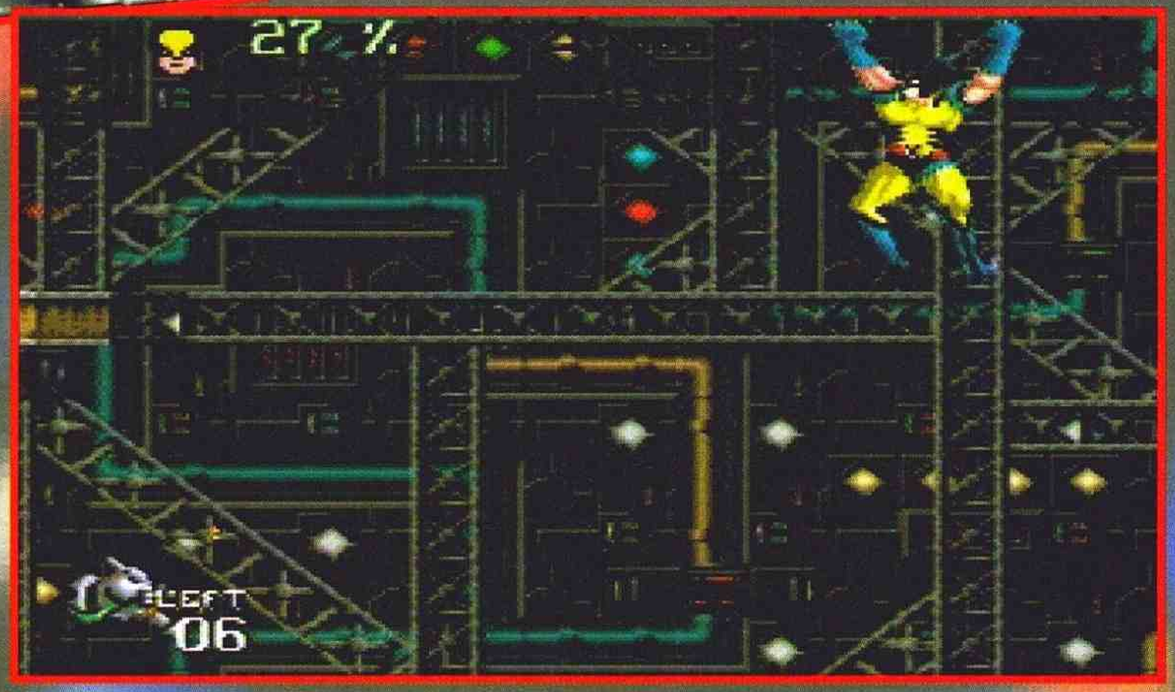
Wolverine è un mutante il cui potere risiede in una particolarissima capacità autorigenerativa delle sue cellule, e in sensi sviluppatissimi. In pratica, guarisce dalle ferite a una velocità incredibile, e per quanto riguarda i sensi, beh, per esempio è in grado di riconoscere un essere umano dall'odore. Inizialmente, Wolverine, al secolo Logan, lavorava per i servizi segreti canadesi, poi, in seguito a un misterioso rapimento da parte di una misteriosa associazione, gli venne innestato uno scheletro d'adamantio (un metallo indistruttibile) e degli artigli retrattili fatti dello stesso materiale. Quest'episodio della sua vita (narrato nella bellissima saga Weapon X, disegnata dal grande Barry Windsor Smith) fu reso possibile proprio grazie alle capacità mutanti di Logan (che, altrimenti, sarebbe morto), ed è ancora avvolto nel mistero, poiché non sono ben chiari i perché e i percome della faccenda.
In ogni caso, Logan divenne Wolverine, membro della squadra degli X-Men formata e guidata dal

professor Charles Xavier, un mutante telepate che crede nella pacifica coesistenza tra uomini e mutanti.
In questo picchiaduro in prospettiva laterale, a scorrimento prevalentemente orizzontale, Wolverine agisce senza i suoi compagni di squadra, e intraprende un lungo viaggio che lo porterà sino in Giappone, per dipanare l'intricata matassa di un certo mistero... Di più non voglio dirvi, perché la trama del gioco la si scopre a mano a mano che ci si inoltra negli stage (mediante delle videate introduttive a mo' di pagina di fumetto), e non ho intenzione di rovinarvi la sorpresa (soprattutto agli appassionati del supereroe in questione, vero Alex?).
La grafica è davvero ben realizzata: gli sprite sono grossi, ma non troppo da limitare eccessivamente la visuale dell'area di gioco, e sono tutti molto ben animati. Wolverine, in particolare, può correre, saltare, rotolare, tirare calci, pugni ed esibirsi in vari numeri non proprio amichevoli con i suoi artigli d'adamantio.
Vi sono tre livelli selezionabili di difficoltà: normale, pericoloso, e furioso, e questa classificazione ben si adatta al sottotitolo del gioco, che è Adamantium Rage (rabbia all'adamantio, per i meno anglofili).
L'area di gioco è piuttosto vasta, e risulta divisa in dodici sezioni che supererete trovando l'uscita, previa distruzione di un certo tot di nemici il cui restante numero è visualizzato nello schermo di gioco. Distruzione allo stato puro, quindi; in puro stile Wolverine, per la gioia degli aficionados.
Gli stage variano da fortezze ipertecnologiche a campagne giapponesi, da pericolosi quartieri cittadini a grotte insidiose; presenti i tipici boss di fine stage, che sono ripresi dal fumetto e non, e sono visualizzabili nello schermo opzioni, selezionando l'icona Fact Files.
Il gioco risulta un po' difficiltoso e a volte frustrante, anche a causa di una non eccelsa interazione tra sprite (principale difetto di questa cartuccia), per fortuna un intelligente sistema di password vi permetterà di cominciare dall'ultimo stage visitato. Inoltre, pur avendo solo una vita a disposizione, il nostro eroe, grazie ai propri poteri, potrà gradualmente recuperare l'energia persa durante il gioco.
Credo di aver detto tutto; volendo tirare le somme, Wolverine - Adamantium Rage è un gioco imperdibile per i fan del fumetto, carino e godibile per tutti gli altri.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

ANDREA

Il nerboruto - e peloso - eroe sfoggia degli ottimi artigli di adamantio, ma in quanto a mosse di combattimento non ricorda molto il proprio alter-ego fumettistico, dando libero sfogo alle proprie velleità danzanti (giuro, a volte sembra una ballerina...).
Il problema maggiore è dato però dalla lentezza del gioco: è difficile andare avanti senza subire danni, e poi ci si deve fermare per rigenerare... Insomma, non è uno di quei giochi che ispirano simpatia a prima vista. Peccato, perché lo sprite di Wolvie non era niente male (almeno in alcune occasioni...).



SUPER NES

GRAFICA +una delle migliori in un gioco Marvel	90
SONORO +ottime musiche -sufficienti effetti sonori	86
GIOCABILITÀ -non buona l'interazione tra sprite	85
LONGEVITÀ +vasto -a volte frustrante	88
LJN/ACCLAIM	85

COMPUTER ONE affiliato - COMPUTER ONE affiliato - COMPUTER ONE affiliato - COMPUTER ONE affiliato

OLTRE 3000 TITOLI SEMPRE DISPONIBILI

mastergames

MEGADRIVE
SUPERNES
GAMEBOY
GAMEGEAR
3DO - SATURN
PLAYSTATION
NEO GEO CD
SEGA 32X
PC - CDROM
AMIGA

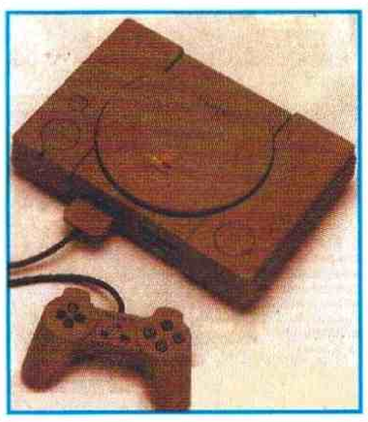
MESTRE - VIA GIORDANO BRUNO 33
TELEFONO 041-972060 - FAX - 041-989971

IL POKER VINCENTE

SEGA SATURN
+ VIRTUA FIGHTER

PREZZO GALATTICO

SONY PLAYSTATION



SUPER OFFERTA
TELEFONA SUBITO

PANASONIC 3DO +
INTERFACCIA SCART+
MAD DOG MC CREE+
FIFA INT. SOCCER

AD UN PREZZO SEMPLICEMENTE
INCREDIBILE!!

NEO GEO CD
+ FATAL FURY 2

LIT. 899.000

DEL MESE

COMPUTER ONE affiliato - COMPUTER ONE affiliato - COMPUTER ONE affiliato - COMPUTER ONE affiliato

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	2

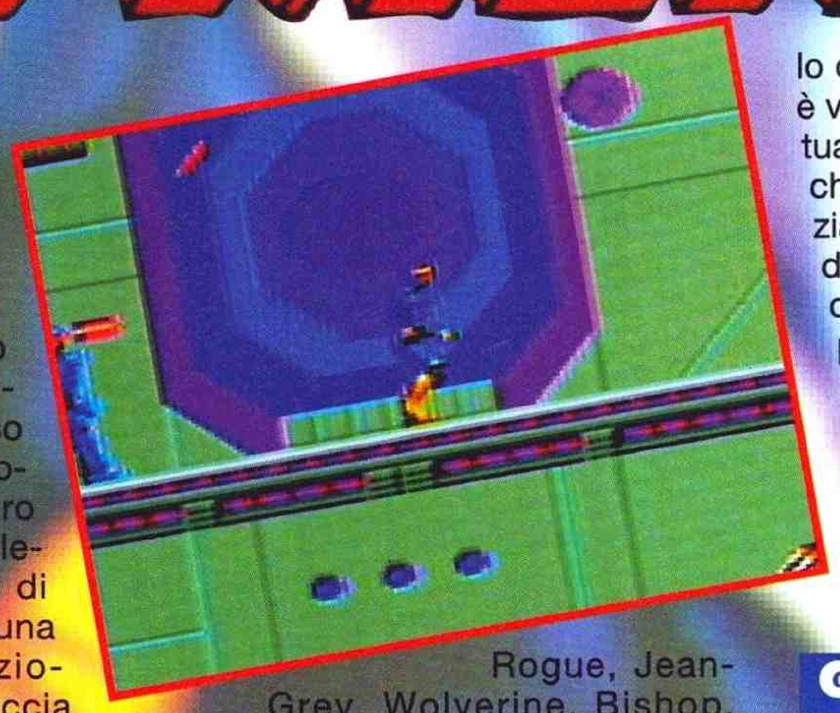
Lavoro ingrato quello del fumettista; ma ci pensate a sfornare una storia originale ogni mese?

X-MEN

GAMESMASTER'S LEGACY

E, in effetti, capita abbastanza di frequente trovare storie ripetitive, prive di nuovi spunti e già viste. Cattivi che si ripetono, i soliti scontri, le solite scene... GamesMaster, per fortuna, non fa parte dei personaggi super-riciclati che affollano il mondo dei supereroi. La sua storia, per quanto strana e allucinante, è almeno abbastanza originale...

Tutto ha inizio da qualche parte, non meglio definitiva, del multiverso, probabilmente a casa del potentissimo essere noto appunto come GamesMaster. Stanco della solita vita, desideroso di nuove emozioni, il nostro simpatico telepate decide di dare vita a una sfida emozionante: la caccia al superuomo. Sì, avete capito bene, una specie di caccia al tesoro ma con degli obiettivi un po' diversi dal solito. Radunati alcuni potentissimi supercattivi, GamesMaster assegna un diverso punteggio agli eroi che affollano le saghe mutanti della Marvel, quindi la sfida ha inizio. Naturalmente i mutanti devono essere catturati o uccisi per valere ai fini del punteggio...



La scusa non è brillantissima, ma sicuramente ha offerto ai ragazzi della Marvel un ottima possibilità per dare vita a incredibili scontri ed emozionanti cacce al superuomo. Ovviamente la storia si è dimostrata perfetta anche nella propria trasposizione su console: botte da orbi, qualche amico da salvare e il cattivone finale. Cosa si può chiedere di più?

All'inizio della partita, solo due dei membri degli X-Men rispondono ancora all'appello: si tratta dei due leader storici del gruppo, Tempesta e Ciclope. Rogue, Jean-Grey, Wolverine, Bishop, Gambit e compagnia sono invece caduti nelle mani del perfido GamesMaster, e sarà necessario liberarli tutti prima di affrontare di persona il signor cattivo. Naturalmente GamesMaster ha pensato bene di rinchiudere i membri degli X-Men in luoghi diversi, rendendo ancora più arduo il salvataggio.

Ogni personaggio possiede poteri diversi, che cercano in qualche modo di riflettere quelli "reali", anche se quest'ultimo tentativo non ha avuto un grandissimo successo (ma cosa diavolo lancia Tempesta... palle di neve?), e possono essere usati solo quando si trova l'apposita energia all'interno dei vari livelli. La grafica è discreta, soprattutto per quanto riguarda gli sprite; i problemi iniziano con l'animazione di questi ultimi, che spiccano balzi quantomeno improbabili e si ritrovano in pose non poco ridicole. La difficoltà è piuttosto elevata, ma quello che demoralizza è la ripetitività: è vero che ogni livello presenta situazioni diverse, ma è anche vero che i singoli livelli sono tendenzialmente noiosi. Positivo il fatto di potere utilizzare uno qualunque dei personaggi, a patto però di averlo prima liberato.

Un altro tentativo di portare su video i personaggi dei fumetti Marvel, peraltro solo parzialmente riuscito.

Andrea Fattori

GAME GEAR

GRAFICA + sprite ben disegnati... – ... ma male animati	84
SONORO + non male - effetti un po' scarsi	83
GIOCABILITÀ + divertente all'inizio - poco vario	80
LONGEVITÀ + tanti personaggi... - ... ma poca varietà	76
SEGA	78

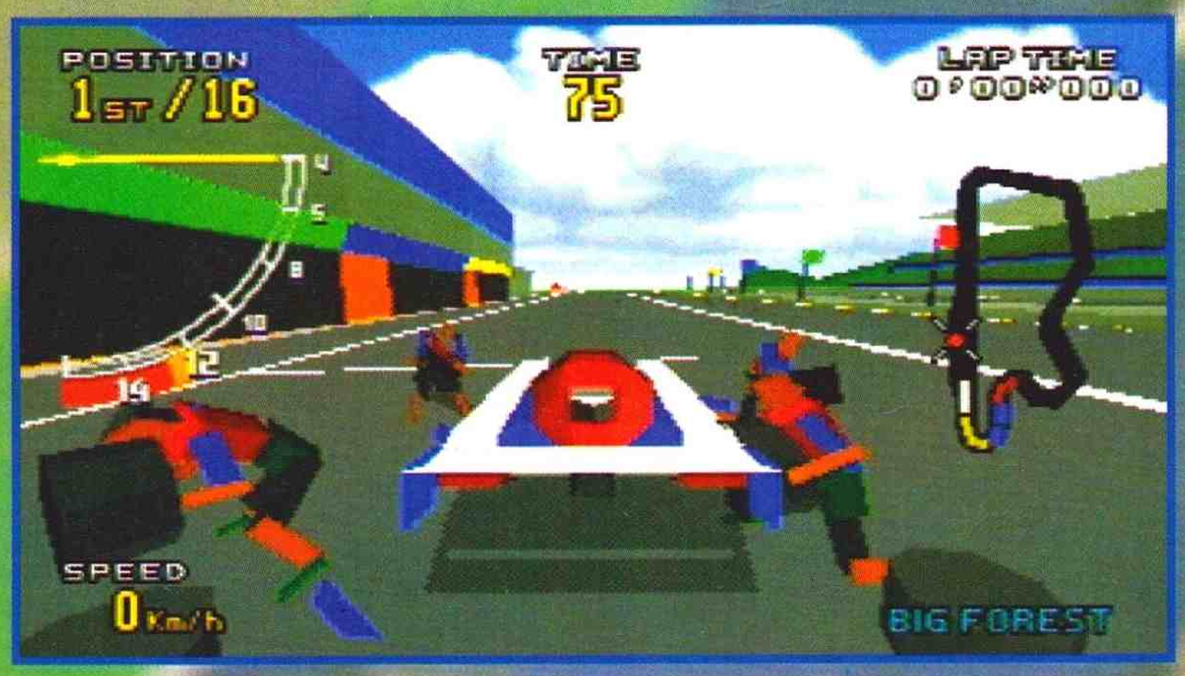
95

Virtua Racing V.R. DELUXE

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Da piccolo ho sempre sognato di fare il pilota automobilistico o il recensore di videogiochi, e adesso mi trovo a recensire videogiochi automobilistici: due sogni al prezzo di uno...

Quando Virtua Racing è uscito in versione coin-op siamo rimasti tutti a bocca aperta; quando abbiamo visto la versione per Mega Drive ci sono schizzati gli occhi dalle orbite; adesso, con V.R. Deluxe, l'addetto alle pulizie dovrà faticare per recuperare le mandibole e i bulbi oculari sparsi per la redazione!
Cosa si può dire di un gioco come questo? Innanzitutto che si tratta di una simulazione automobilistica, per la precisione una simulazione di gare ad alta velocità. La versione originaria del gioco prevedeva tre differenti piste su cui era possibile cimentarsi; V.R. Deluxe di piste ne ha cinque (le tre di prima più due nuove), e permette di scegliere tra tre differenti tipi di automobili, ciascuna con le proprie caratteristiche. Ebbene, cosa c'è di tanto particolare in tutto questo? Abbiamo ormai visto dozzine di giochi



PAPÀ, MI COMPERI QUELLA?

Abbiamo parlato di tre tipi di vetture tra cui è possibile scegliere. Ma si tratta di una differenza puramente estetica o c'è qualcosa di più? Vediamo insieme le caratteristiche dei diversi modelli.

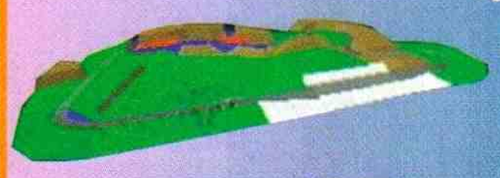
- FORMULA: Si tratta della classica Formula 1, una macchina perfetta quando ci si deve cimentare in circuiti abbastanza lineari, ma con qualche problema di tenuta nei tratti più complessi. Nella maggior parte delle piste è necessario tenere una mano sui freni e una sulle marce (senza contare quella sul volante...).

- STOCK: Una bella vettura da stock car racing - corsa tipicamente americana -, leggermente più lenta della Formula ma con più tenuta. L'ideale per i percorsi più difficili. Tra l'altro il gioco riesce a dare benissimo l'impressione tipica da "guida con derapata".

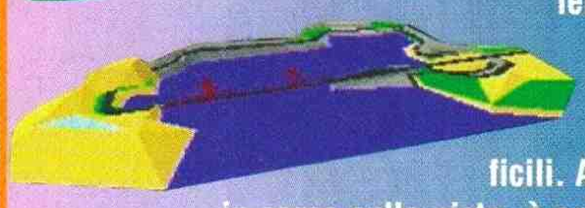
- PROTOTYPE: Avete presente quelle fantomatiche automobili che raggiungono velocità assurde e che non verranno mai costruite in serie? Eccole qui. La sensazione di velocità che si prova con questi modelli è incredibile, ma in quanto a tenuta siamo messi veramente male; consigliata solo ai più esperti.

DOVE CORRIAMO?

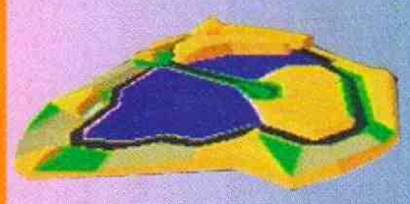
Cinque piste a disposizione, ognuna con delle caratteristiche differenti; a voi scegliere quella che preferite!



- BIG FOREST: La prima, la più facile e la più veloce. Ci sono solo un paio di occasioni in cui è davvero necessario frenare (o, nel caso delle macchine più lente, rallentare).



- BAY BRIDGE: In teoria dovrebbe essere abbastanza semplice, ma si rivela essere una delle più difficili. A parte l'incredibile numero di lavori in corso sulla pista, è anche possibile imboccare una strada sbagliata e trovarsi in un vicolo cieco (il che non è bello a 300 km/h).

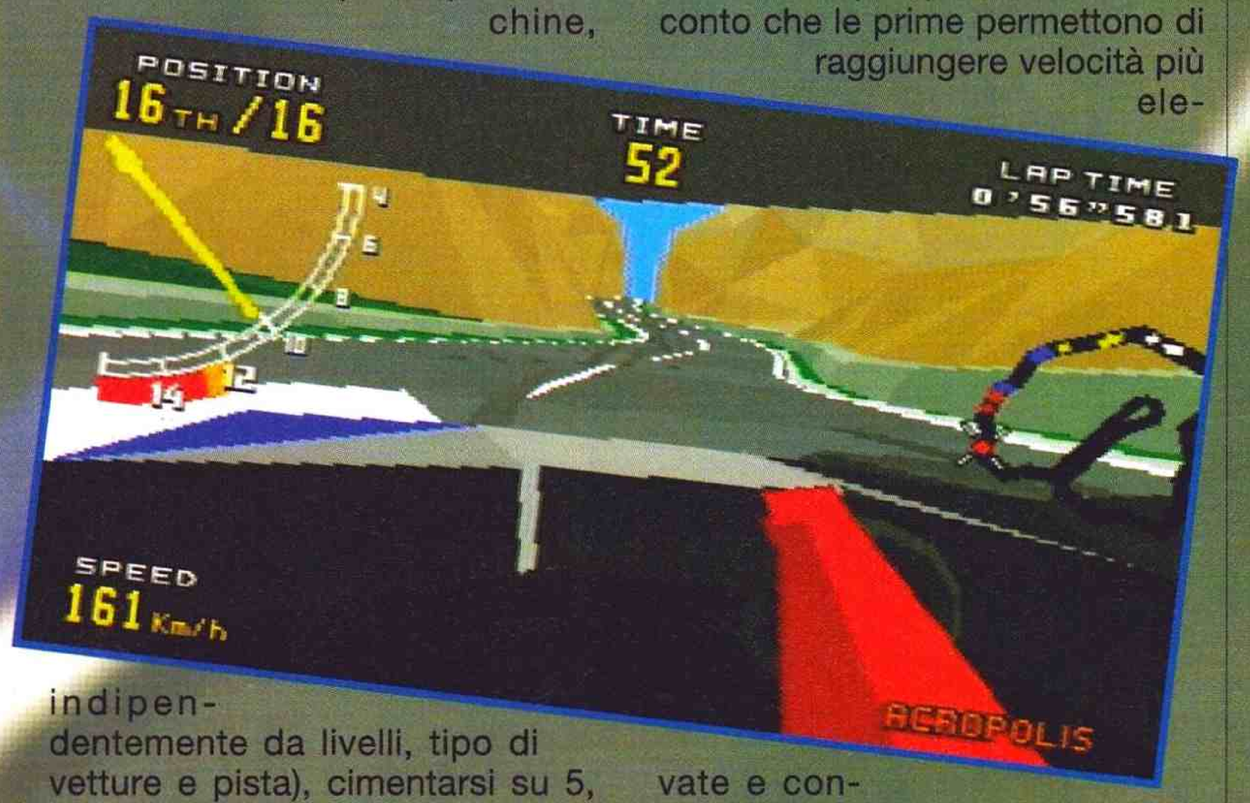


- ACROPOLIS: Si snoda attraverso una serie di colline, con curve abbastanza brusche e una serpentina notevole. Anche qui, comunque, con l'esperienza è possibile ridurre notevolmente l'uso dei freni.

- HIGHLAND: La prima delle due piste nuove, Highland si distingue per la durezza delle proprie curve, a volte addirittura di 90° secchi. Forse la più difficile in assoluto, allucinante se siete a bordo di un Prototype.

- SANDPACK: Ultima delle piste disponibili, non è comunque troppo difficile. A renderla complessa è un'unica curva, dove conviene quasi spegnere il motore e scendere a spingere. Per il resto si va via bene.

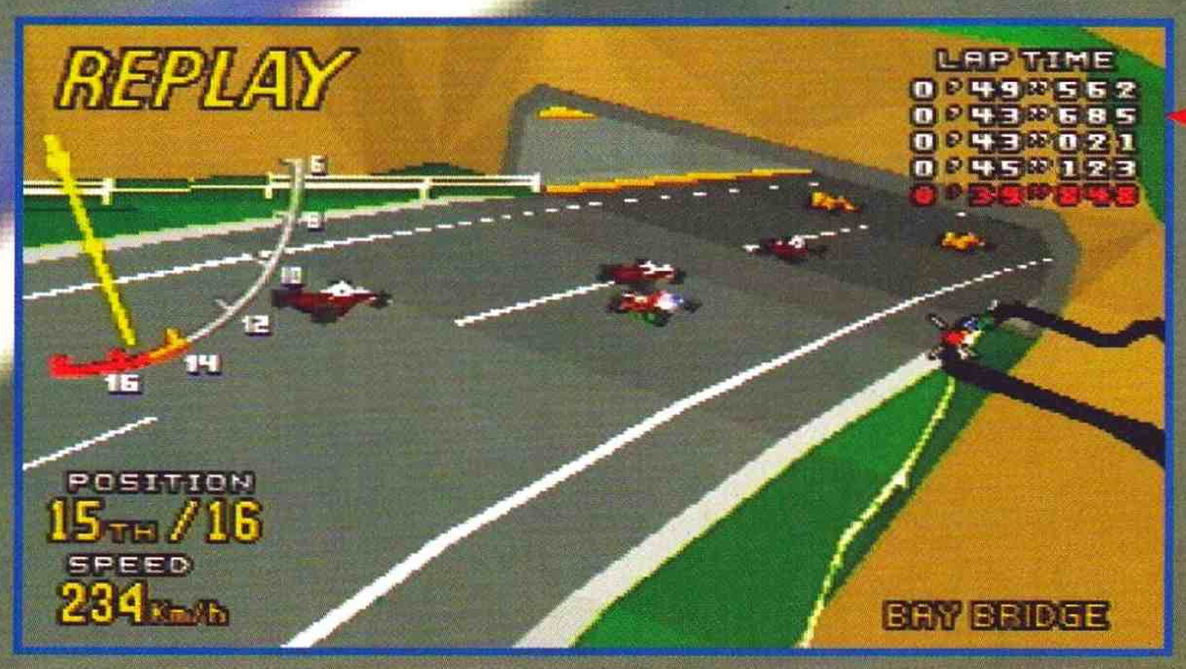
Tanto per cominciare V.R. offre tutte quelle opzioni che sono ormai divenute d'obbligo in un gioco di questo genere, e anche qualcuna in più. Si può giocare da soli contro avversari controllati dal computer (15 macchine, indipendentemente da livelli, tipo di vetture e pista), cimentarsi su 5, 10, 15 o 20 giri nel tentativo di abbattere i propri record di velocità oppure, e questo non poteva certo mancare, sfidare un amico. In quest'ultimo caso, che sfrutta la tecnica dello split-screen in maniera encomiabile, si ha la possibilità di scegliere un diverso grado di "handicap" per la propria vettura, a cui corrispondono prestazioni inferiori in termini di ripresa e tenuta di strada, rendendo così più equilibrate le sfide tra giocatori con un diverso grado di abilità. La scelta tra marce manuali e automatiche è invece sempre possibile: tenete conto che le prime permettono di raggiungere velocità più elevate e consentono - con un minimo di pratica - di effettuare partenze più rapide, mentre le seconde hanno il vantaggio della comodità.



Arrivati a questo punto, comunque, non abbiamo ancora fatto luce sugli elementi che rendono Virtua Racing Deluxe un gioco tanto eccezionale. Presto detto: una grafica che, pur utilizzando in cui veniva offerta la possibilità di scegliere vettura e percorso, ma questo non ha mai suscitato tanto entusiasmo. E allora? E allora, quello che veramente lascia a bocca aperta in V.R. è la realizzazione del gioco, la qualità di immagini e animazioni, l'incredibile fluidità, l'ebbrezza della corsa.

MA

In due parole: brum, brum! Va bene, mettete via le roncole e datevi una calmata. Virtua Racing Deluxe è davvero bellino, veloce e divertente. Il dettaglio è misteriosamente ridotto nella versione a due giocatori, che non è nemmeno poi eccelsa, ma a parte questo si tratta davvero di un bel gioco. Insomma, un grande acquisto per i possessori di 32X - anche se il resto dell'umanità magari farebbe meglio ad aspettare Saturn e Playstation...



BDM

Il primo gioco che ho visto per 32X mi ha spaventato, non tanto per la cartuccia in se stessa quanto per tutto l'ambaradan che avevamo montato assieme: MegaCD, Megadrive, joypad, 32X e cartuccia; sembra Gundam! In ogni modo 'Rtua Racing è caruccio, la grafica e il sonoro sono anni luce avanti rispetto alla vecchia versione Megadrive anche se qualche difetto è rimasto. Mi riferisco all'impossibilità di giocare da "dentro la macchina" e alle sfide che spesso sono monotone: in pratica non si fa altro che aspettare che l'avversario faccia una cavolata. Certo il gioco è bellissimo, divertentissimo e tutti gli aggettivi che volete (basta che terminino con -issimo), però... non lo so... forse alla lunga potrebbe stancare. Eppoi spiegatemi perché le macchine avversarie fanno le curve senza rallentare, neanche fossero razzi!

TUTTI AL

pin

1995

CON TANTE SORPRESE

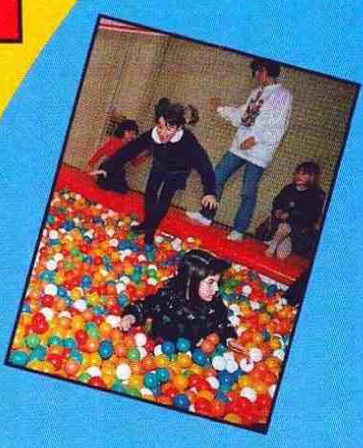
SALONE DEI GIOCHI E DIVERTIMENTI

4-5 11-12 18-19 MARZO 1995

ORARI: SABATO 15-23 DOMENICA 10-20

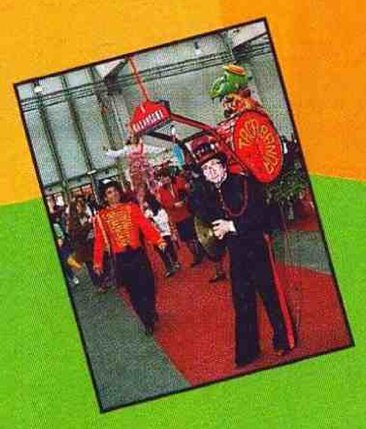
CENTRO ESPOSIZIONI - REGGIO EMILIA

a 800 metri dal casello dell'autostrada



A "PIN" BAMBINI E RAGAZZI POTRANNO

GIOCARE GRIDARE SALTARE GUIDARE VOLARE COLORARE CAVALCARE NUOTARE RIDERE



APPUNTAMENTI SPECIALI

DOMENICA 5-12-19 — TORNEO SUPERNINTENDO

SABATO 18 E DOMENICA 19 — REALTÀ VIRTUALE

NOVITÀ 95

7ª RASSEGNA MODELLISTICA NAZIONALE "CITTÀ DEL TRICOLORE"

ORGANIZZATA DA ASSOCIAZIONE MODELLISTI REGGIANI

3ª MOSTRA DI MODELLISMO FERROVIARIO

ORGANIZZATA DA S.A.F.R.E. e D.L.F.

TUTTO SUL MODELLISMO

Esibizione di elicotteri, imbarcazioni a motore e velieri radiocomandati. Gare di automodelli.

COOPERBANCA

GRUPPO CREDITIZIO BANCA AGRICOLA MANTOVANA

In collaborazione con ARCIRAGAZZI - C.S.I. - U.I.S.P.

L'USO DEI GIOCHI È GRATUITO ESCLUSI QUELLI A GETTONE

LOCALE RISCALDATO

per informazioni: SIPER srl tel. 0522/513070

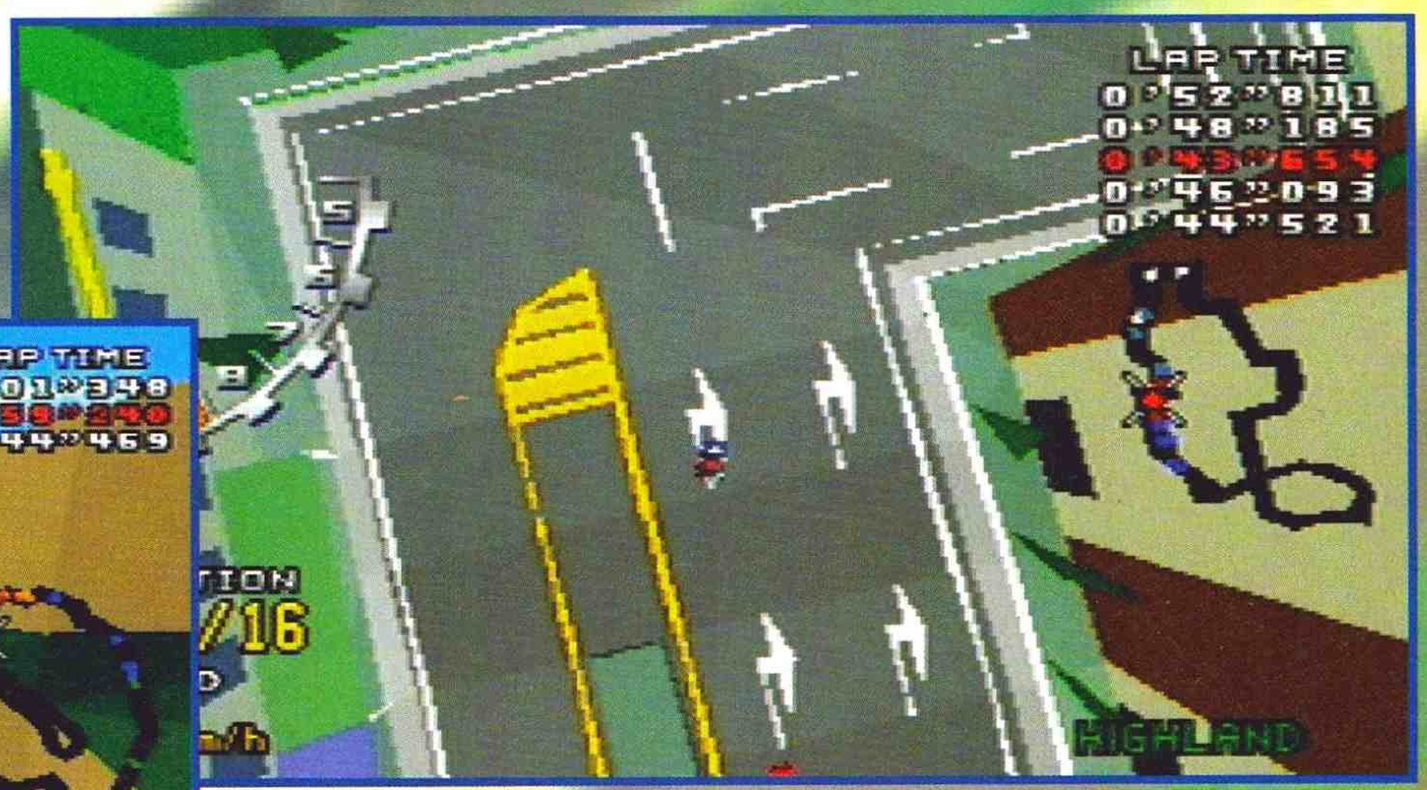
IDEOGRAMMA - RE - TEL. 0522/281030

vettori a poligoni, risulta estremamente gradevole e particolareggiata, una velocità incredibile accoppiata a uno scrolling fluido, possibilità di cambiare visuale anche durante il gioco (quelle possibili sono quattro: tre esterne, a diversa distanza dalla propria vettura, e una interna) e, soprattutto, la più grande giocabilità che si sia mai vista in un gioco di corse su console.

Sempre sul fronte delle prestazioni tecniche, non si può mancare di menzionare il sonoro e i brani con voci digitalizzate, entrambi di elevata qualità. Le musiche, in particolare, sembrano essere state preparate apposta per accentuare i momenti di maggiore tensione, partecipando a coinvolgere completamente il giocatore.

Indubbiamente è ancora molto presto per potere dare un giudizio completo sul 32-X, ma a giudicare da V.R. Deluxe sembra che questa macchina abbia delle ottime potenzialità; aspettiamo adesso di vedere la versione per Saturn...

Andrea Fattori



TMB

Questo si che è un gioco! I poligoni sono velocissimi, il dettaglio notevole e soprattutto è divertentissimo. Giocarlo in due poi è una meraviglia, lo si può quasi considerate un Micromachines 2 in soggettiva.
Sicuramente si tratta del miglior gioco attualmente disponibile per il 32X, lasciarselo sfuggire non avrebbe davvero senso, anche se avete già Virtua Racing per Megadrive (non esiste comunque paragone, dato che su 32X è tutto un altro andazzo).

MAO

Questo mese mi sento davvero critico e voglio andare controcorrente: Virtua Racing Deluxe non mi è piaciuto. Perché? Perché non penso sia possibile trasferire lo spirito di un gioco da sala che ha i suoi punti di forza nel volante idraulico e nella pedaliera, nonché nella possibilità di giocare in sei contemporaneamente! Certo ci troviamo di fronte a qualcosa di prodigioso per una console, ma sicuramente non bisogna urlare al miracolo: la grafica mi è sembrata parecchio finta, mentre le musiche e gli effetti sonori così così, anche se è innegabile che grazie all'aggiunta di nuovi percorsi e diversi veicoli, Virtua Racing Deluxe offrirà parecchie ore di divertimento ai suoi acquirenti.

SEGA 32-X	
GRAFICA + molto fluida + dettagliata	91
SONORO + musiche perfette + buoni gli effetti	93
GIOCABILITÀ + ottima interfaccia + divertentissimo	96
LONGEVITÀ + molto vario + non stufa facilmente	97
SEGA	95

144.22.09.45*
SCAMBIOGIOVANI

Il NUOVO servizio di
<u>messaggeria privata</u> Xenia:

... vuoi parlare con tutti i redattori della tua rivista?
... vuoi conoscere nuovi amici?
... vuoi avere in antemprima novità e anticipazioni?
... vuoi vendere, scambiare o acquistare
software, hardware o altro?
Adesso PUOI FARE TUTTO QUESTO IN TEMPO REALE grazie al NUOVO <u>servizio messaggeria</u> della Xenia Edizioni, il sistema più VELOCE, DISCRETO, LIBERO E ANONIMO di scambiarsi messaggi di ogni genere!
Potrai persino CREARE UNA TUA CASELLA VOCALE PERSONALE per poter ricevere e inviare messaggi a chi vuoi e come vuoi!

Se vuoi lasciare dei MESSAGGI PRIVATI allo 'staff' della Xenia
ecco l'elenco delle nostre caselle vocali:

Stefano "Zio" Gallarini 2000	Raffaele "Raffo" Sogni 2005
Francesco Gambino 2001	Bonaventura "BDB" Di Bello.....2006
Stefano Petrullo.....2002	Emanuele "Shin" Scichilone 2007
Roberta Zampieri.....2003	Andrea Della Calce 2008
Bova Byte 2004	Tutti gli Altri.....2009

PROVA SUBITO IL NUOVO SERVIZIO SCAMBIOGIOVANI: TI ASPETTIAMO!

* Questo servizio costa SOLO 635 lire al minuto + IVA

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

GEVIN®

CORPORATION

IMPORTATORE DISTRIBUTORE ESCLUSIVO UFFICIALE PER L'ITALIA

NEO·GEO CD

VI OFFRIAMO:

- GARANZIA TECNICA
- SONORO HI FI STEREO (QUALITÀ CD)
- RAPIDITÀ DI CARICAMENTO E NON DURANTE IL GIOCO
- SONO GIÀ DISPONIBILI PIÙ DI 30 TITOLI
- QUALITÀ GRAFICA E VELOCITÀ DI GIOCO A LIVELLO DI COIN OP

- SPECIFICHE TECNICHE
- Power Supply/AC 100-240 V, 50/60 Hz
- Power Comsumption/55W•CPU/ Z 80A-6800
- Memory/56 M-Bit D RAM, 512 K-Bit V-RAM, 64 K-Bit S-RAM
- 65,536 Color Dispay•CD-Drive/Size: 12/8 cm (CD Single)
- Dimensions: 285x285x95 (mm). Suggested operating environment: 0°C-50°C
- Approved internal temperature/20°-80°
- 2 Controllers included/set

OPTIONS

- NEO GEO CD CONTROLER PRO
- NEO GEO CD PAD CONTROLERS
- NEO GEO CD AC/DC ADAPTER (100-240)
- NEO GEO CD STEREO AV CABLE
- NEO GEO CD RGB CABLE

QUESTO MESE ....

USCITI A FEBBRAIO...
WINDJAMMERS
SREET HOOP

RISERVATO AGLI OPERATORI DEL SETTORE:

Ricerchiamo rivenditori e punti vendita in tutta Italia

LISTINO PREZZI RISERVATO A RIVENDITORI ED AGENTI

GEVIN SRL CORPORATION Via Nuova Poggioreale, 163 A/b - 80143 NAPOLI Tel. (081) 281582 PBX • Fax (081) 5546641

X-MEN

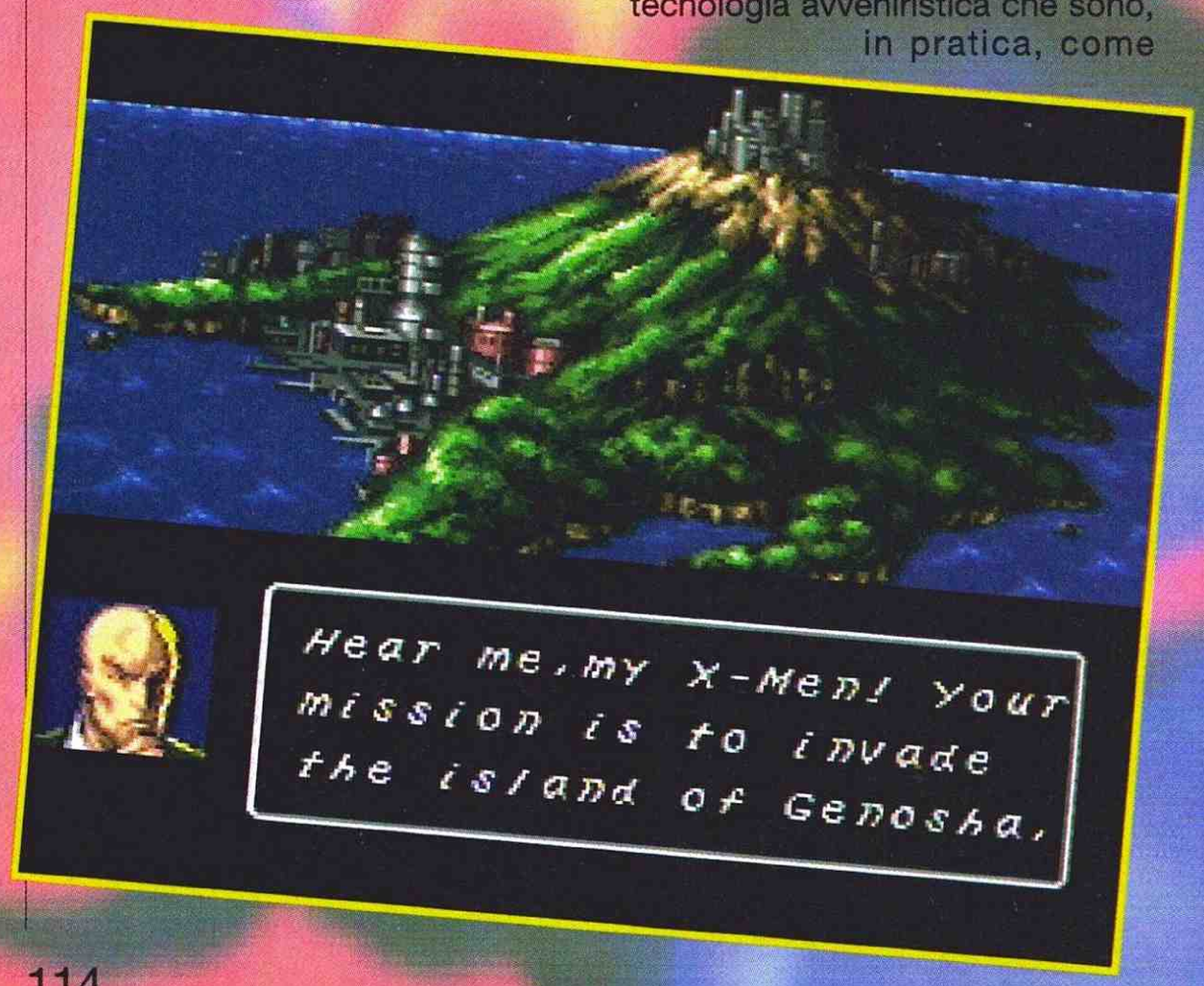
MUTANT APOCALYPSE

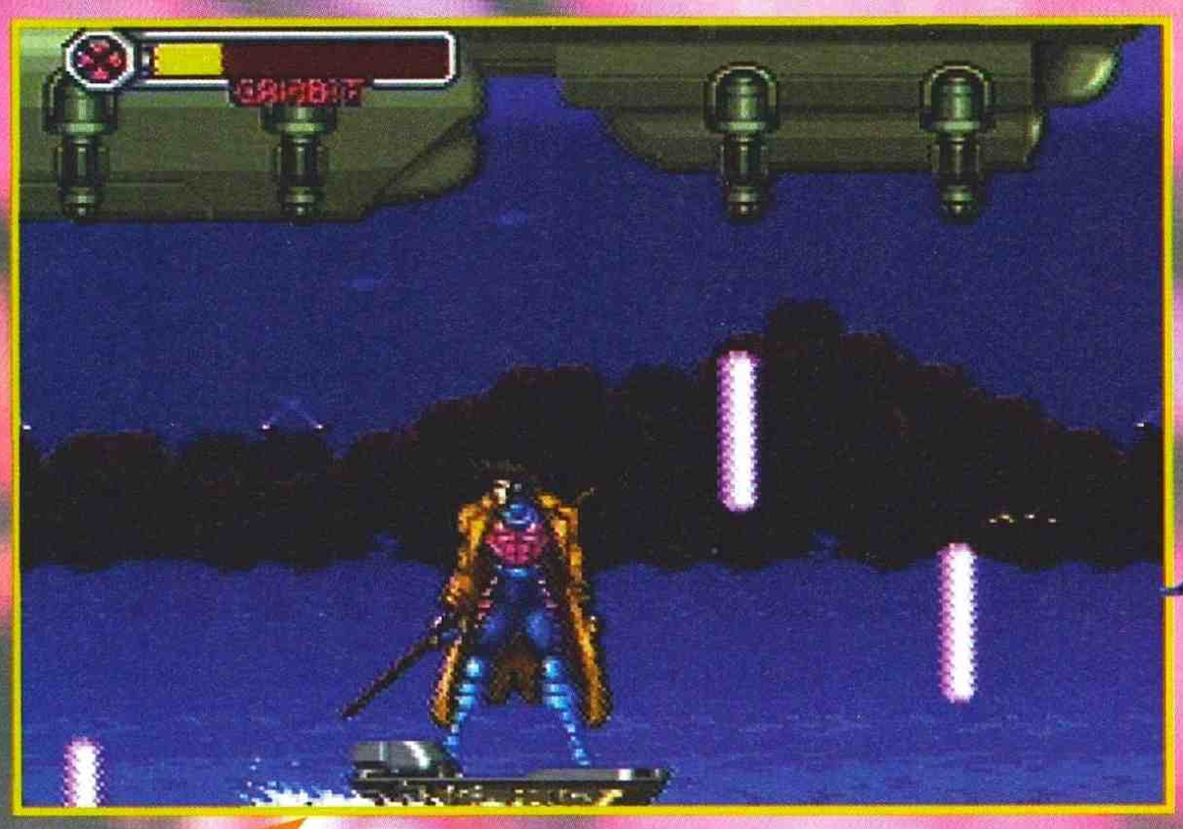
GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

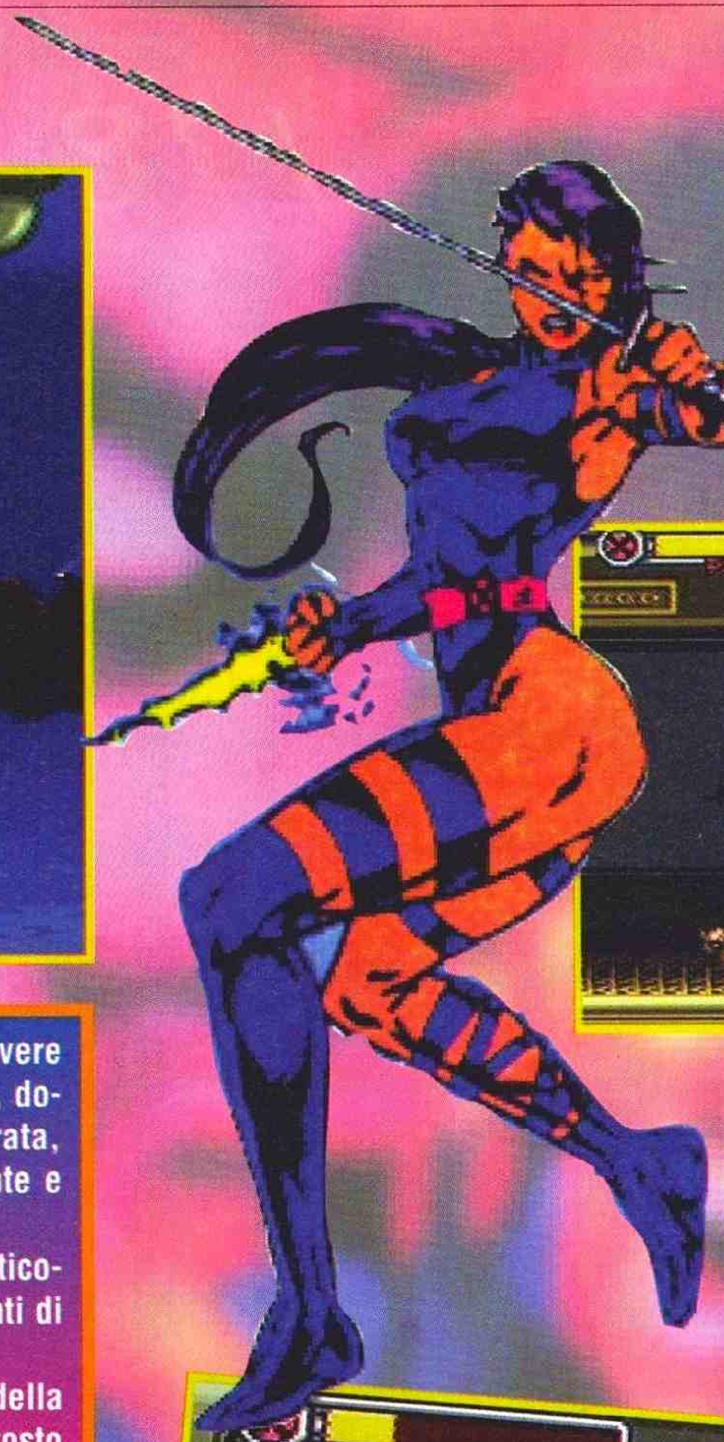
Ritorna l'arcinota Capcom col suo atteso gioco sui supereroi Marvel; i protagonisti sono gli incredibili X-Men e, con questo, siamo già a due giochi sui personaggi della casa delle idee in un solo mese per il vostro Super Nes.

Il luogo: Genosha è un'isola africana, dove i mutanti (esseri umani dotati di incredibili poteri a causa di mutazioni del loro codice genetico) vengono schiavizzati e tenuti prigionieri da un misterioso esercito coadiuvato dalle potenti Sentinelle, enormi robot dotati di tecnologia avveniristica che sono, in pratica, come dei Terminator per i mutanti.

I protagonisti: il gruppo degli X-Men, cinque mutanti guidati dal telepate professor Charles Xavier, che combattono per realizzare una convivenza pacifica tra la razza umana e quella mutante, difendendo il mondo dal male in tutte le sue manifestazioni. Essi sono: Ciclope (alias Scott Summers), il coraggioso leader del gruppo, che ha come potere un raggio di forza che gli scaturisce dagli occhi, regolato da un apposito visore al quarzo-rubino; Psylocke (alias Elizabeth Braddock), una donna bellissima ed esperta in arti marziali che è dotata della "lama psionica"; Gambit (alias Remi Lebeau), ha il potere di caricare qualsiasi oggetto di un'energia esplosiva; la Bestia (alias Hank McCoy), dotato di forza ed agilità sovrumane è esperto in genetica e biologia; Wolverine (alias Logan), è qui ridotto ad avere solo gli indistruttibili artigli d'adamantio, dato che il suo potere di guarigione sembra andato a farsi benedire (per saperne di più su di lui, leggete la

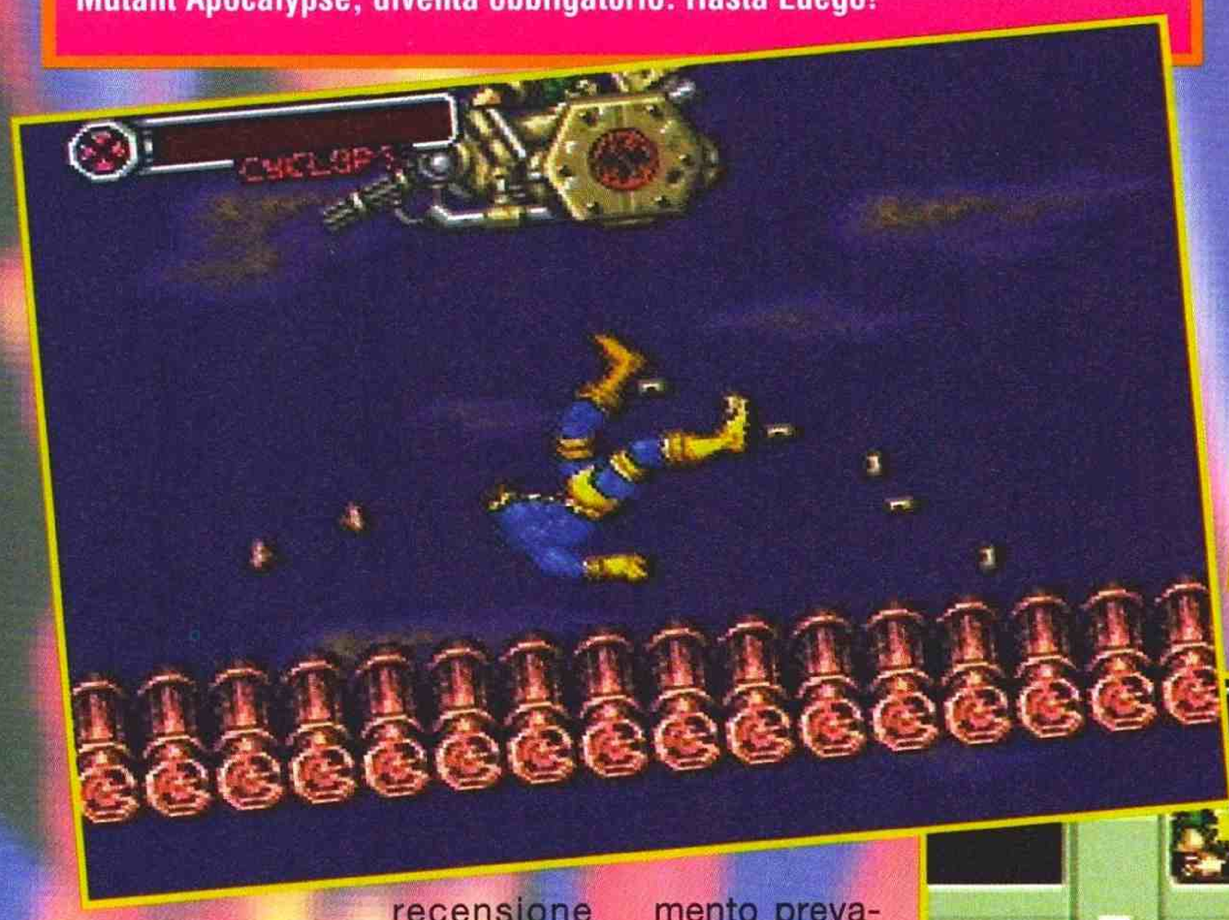


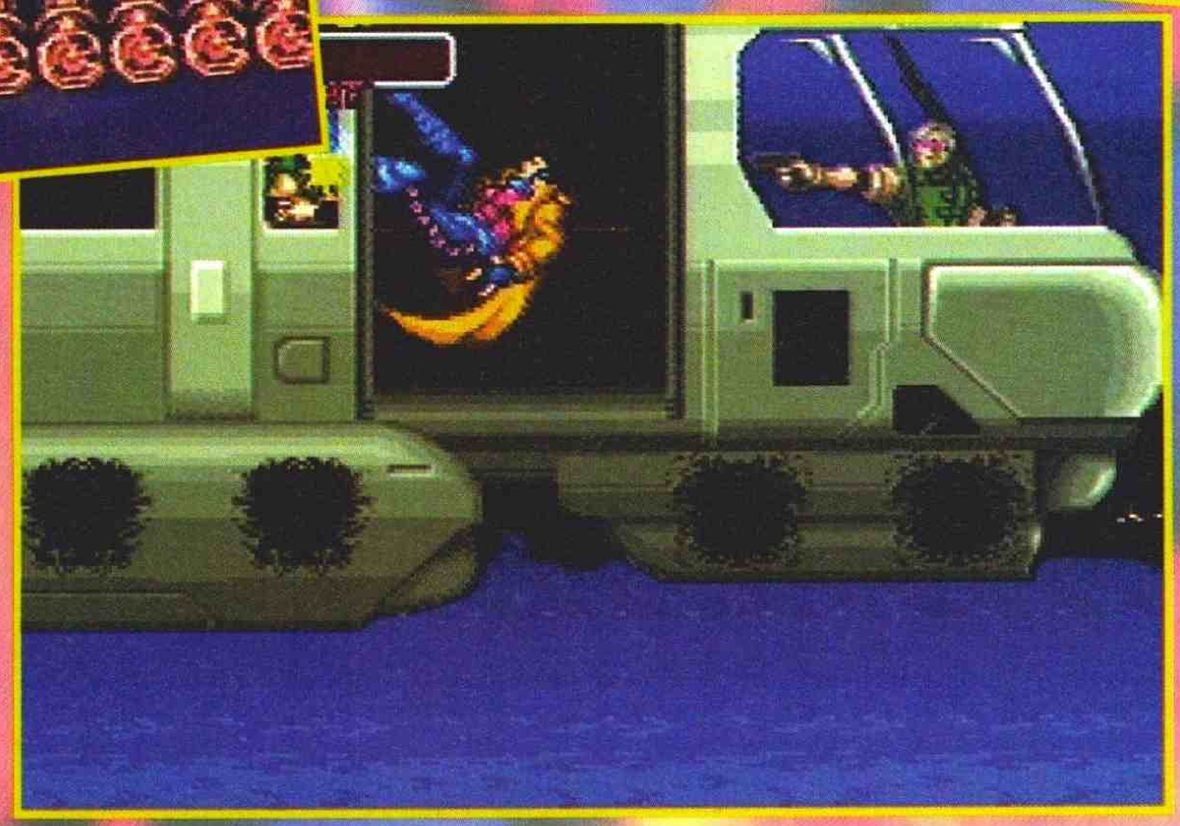




MAO

Era ora! Finalmente gli X-Men sono riusciti ad avere una trasposizione videoludica abbastanza felice, dopo le precedenti puntate. La grafica è abbastanza curata, così come le animazioni: peccato solo per la musica, a tratti stridente e fastidiosa.
I personaggi da usare sono moltissimi e ognuno di questi gode di particolari mosse segrete che corrispondono più o meno ai vari poteri mutanti di ciascuno: insomma, un gran bel gioco vario!
L'unico neo che mi sento in dovere di segnalare, è la calibrazione della difficoltà dei livelli, in alcuni casi difficilissimi, mentre in altri piuttosto facili. Beh, il giudizio finale non può che essere comunque positivo e se siete fanatici di fumetti di vario genere, l'acquisto di questo X-Men: Mutant Apocalypse, diventa obbligatorio. Hasta Luego!





recensione sul gioco dedicatogli in questo stesso numero).
Gli avversari: il feroce esercito di Genosha, le malvagie quanto implacabili Sentinelle, e un misterioso essere chiamato Apocalisse che nutre degli oscuri propositi per i mutanti catturati a Genosha.
La missione: gli X-Men devono invadere Genosha e liberare i compagni mutanti tenuti prigionieri.
Il gioco: si tratta di un beat 'em up in prospettiva laterale a scorrimento prevalentemente orizzontale, dove guiderete a turno ognuno dei cinque membri della squadra mutante. A ognuno di essi è affidata una parte del piano di Xavier per liberare i mutanti di Genosha.
L'idea è quella di dividere la squadra in diversi punti dell'isola per diversificare l'attacco e sparpagliare le forze nemiche in modo da allontanarle dal computer centrale, dove sono racchiusi i dati riguardanti le locazioni dove vengono reclusi i mutanti.
Wolverine dovrà riuscire a penetrare nella fabbrica dove vengono assemblate le Sentinelle, per riuscire a distruggerne il maggior numero possibile.
Ciclope intercetterà e distruggerà il corpo principale dell'esercito di Genosha, occupandosi nel contempo di interrompere le linee di comunicazione dell'isola.
Psylocke colpirà la base principale, attirando su di sé l'attenzione delle guardie e delle squadre di sicurezza.
Gambit attaccherà la base situata nel

ASTROCOMPUTER

ASTROCOMPUTER
HARDWARE & SOFTWARE

06/78.61.74

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

06/78.34.82.25

Vendita per corrispondenza • Distribuzione Capillare in tutta Italia
Spedizione Gratuita per chi acquista 2 giochi (escluse offerte)

Contattateci per Anteprime & Novità

Vendita all'ingrosso per negozianti

Vendita al dettaglio in sede

Arrivi settimanali da tutto il mondo

PROPOSTE GRAFICHE (06) 783.444.17

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Il Mese dell'Offerta

Consolle

SUPER NES + ALIMENTATORE + CAVO SCART + 2 JOYPAD + MARIO ALL STAR + MARIO WORLD	309.000
SUPER NES + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO SCART + DONKEY KONG COUNTRY	309.000
GAME GEAR + M. KOMBAT II	229.000
GAME GEAR + LION KING	259.000
GAME BOY + M. KOMBAT II	139.000
3DO + 2 GIOCHI + DEMO	899.000
MEGA DRIVE + M. KOMBAT II + 2 JOYPAD	TELEFONARE
MEGA DRIVE + S. STREET FIGHTER II + 2 JOYPAD	TELEFONARE
GAME BOY + MARIO 1 + KEN SHIRO + GIOCO A SCELTA	169.000
JAGUAR	639.000
NEO-GEO CD + GIOCO	999.000
SEGA SATURN + SCART + VIRTUA FIGHTER	1.299.000
SONY PLAYSTATION	TELEFONARE

Giochi

SUPER NES	
POWER DRIVE	109.000
DONKEY KONG COUNTRY	125.000
LION KING	119.000
STREET RACER	119.000
DRAGON	119.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	109.000
FIFA INT . SOCCER	129.000
S. STREET FIGHTER II	125.000
MORTAL KOMBAT II	119.000
POWER RANGERS	99.000
FATAL FURY SPECIAL	119.000
PERFECT ELEVEN	TELEFONARE
NBA JAM TOURNAMENT	TELEFONARE
MEGA DRIVE	
DRAGON	99.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	99.000
S. STREET FIGHTER II	99.000
MORTAL KOMBAT II	99.000
FIFA SOCCER 95	105.000
NBA JAM TOURNAMENT	TELEFONARE
GAME GEAR	
MORTAL KOMBAT II	49.000
LION KING	59.000
NBA JAM TOURNAMENT	TELEFONARE
GAME BOY	
MORTAL KOMBAT II	45.000
SEGA SATURN	
GALE RASER	149.000
CLOCKWORK KNIGHT	129.000
NEO•GEO	
SAMURAI SHODOWN 2	359.000
NEO•GEO CD	
GIOCHI DA LIRE...	85.000
SONY PLAYSTATION	
NEKETSU	189.000
MOTOR TON	189.000
KINGS FIELD	189.000
MAZIN	189.000
TO SHIN DEN	189.000
TWIN GODDESS	189.000
COSMIC RACE	189.000
3DO	
SPACE ACE	119.000
JEX	119.000

3DO

Control Pad	89.000
Laser Gun	TELEFONARE
Crime Patrol	119.000
Need for Speed	119.000
Rock & Roll Racing	119.000
Cyberia	119.000
FIFA Int. Soccer	119.000
Super Street Fighter II	119.000
Guardian War	99.000
Mad Dog 2	109.000
Shock Wave	129.000
Microcosm	99.000
Road Rush	99.000
Demolition Man	119.000
Dragon Tales	119.000
11th Hour	119.000
Mega Race	119.000
PGA Tour Golf	119.000
Lost Files of Sherlock Holmes	119.000
Kingdom: The Far Reaches	119.000
AD & D Slayer	119.000
Off-World Interceptor	129.000
Shadow: War of Succession	119.000
Space Pirates	119.000
Clayfighter II	109.000
Basketball	TELEFONARE
Dead Hunt	119.000
Dragons Lair II	TELEFONARE
Family Feud	TELEFONARE
FIFA Soccer 95	119.000
Jam it	119.000
Samurai Shodown	119.000
Theme Park	119.000
Shangai	119.000
World Cup Golf	109.000
Return Fire	119.000
Star Blade	129.000
Supreme Warrior	129.000
Street Fighter Turbo	129.000
Off Road	119.000
Rebel Assault	119.000
Shock Wave II	99.000

MEGA DRIVE

Pitfall	129.000
Syndicate	119.000
NBA Live 95	119.000
Wolverine	119.000
Justice League	129.000
Blackthorne	119.000
NCAA Basketball Final Four	119.000
The Shadow	129.000
The Flinstones: The Movie	129.000
FIFA Int. Soccer	89.000
Virtua Racing	119.000
Fatal Fury II	129.000
National Football	109.000
Lion King	119.000
Bonker's	99.000
NFL 95	TELEFONARE
Mickey Mouse	119.000
Power Rangers	119.000
E/A Tennis	119.000
Clayfighter	99.000
Brutal	99.000
SHQ FU	99.000
Spiderman Xman	69.000
Samurai Shodown	129.000
Indy Car Racing	119.000
Rocky Bullwinkle	119.000
PGA Tour Golf III	119.000
Robocop vs. Terminator	99.000

JAGUAR

Dragon	129.000
Bubsy	TELEFONARE
Brett Hull Hockey	TELEFONARE
Club Drive	129.000
Doom	129.000
Dragon's Lair	TELEFONARE
Air Cars	119.000
Alien vs. Predator	129.000
Battle zone	129.000
Creature shock	129.000
Demolition man	129.000
Kasumi Ninja	129.000
Kick Off 3	129.000
Checkered Flag	129.000

IMPORTANTE!

Acquista uno di questi giochi e potrai avere in omaggio un adattatore universale, per Super-Nes, Fire FX No Code!

Soccer Shootout	99.000
Pocky & Rocky	79.000
Captain America	79.000
Zelda	79.000
Spiderman Xman	79.000
Art of Fighthing	79.000
Empire Strike Back	89.000

Acquista uno di questi giochi e potrai avere in omaggio un adattatore universale, per Mega Drive, Mega Key!

Mortal Kombat II	99.000
S. Street Fighter	119.000
Robocop vs Terminator	79.000
Lion King	119.000

SUPER NES

Super Game Boy	119.000
Rise of Robots	129.000
Sonic Blastman II	129.000
Batman & Robin	129.000
NHL 95	129.000
Justice League	129.000
Super Bases Loaded III	TELEFONARE
NCAA Basketball Final Four	TELEFONARE
Valkyrie	129.000
Skuljagger's Revenge	TELEFONARE
Stunt Race FX	129.000
The Simpsons: Virtual Bart	139.000
Great Circus Mistery	139.000
Bonk's	129.000
NFL 95	129.000
Clayfighter II C.E.	129.000
Dragon Tales	99.000
GP1 Part II	129.000
Jaguar XJ 220	125.000
King Arthur	TELEFONARE
Samurai ShoDown	135.000
Speedy Gonzales	125.000
True Lies	TELEFONARE
Mega Man X II	129.000
Mickey Mouse	129.000
Power Instinct	129.000
Frankenstein	129.000
Air Strike Patrol	129.000
Uniracers	99.000
Tetris e Dr. Mario	99.000
Madden 95	129.000
Return of the Jedi	129.000
Micromachines	119.000
S. Punch Out	119.000
Final Fantasy III	139.000
Brutal	119.000
Syndicate	119.000
Zero Kamikaze	109.000
Sensible Soccer	89.000
Indy Car Racing	119.000
NBA Live	119.000

Disponibili Joypad - Joystick Memory Card per Sony Playstation e Sega Saturn 3DO FZ 10 Scheda Full Motion 3DO

GAME BOY

Power Rangers	45.000
NBA Jam	45.000
Mario Land I	35.000
Duck Tales II	35.000
Tom & Jerry	35.000
Little Mermaid	35.000
Pinball Dream's	35.000
Spiderman III	35.000
Double Dragon III	35.000
Asterix	35.000
Crash Dumnies	35.000
Jeep Jamboree	35.000
Jungle Book	35.000
Spot Cool	35.000
All Star Challenge II	35.000
Elite Soccer	35.000
Yogi Bear	35.000
Captain America	35.000
Indiana Jones	35.000
Tarzan	35.000
Robocop vs Terminator	35.000
Total Carnage	35.000
Spiderman Xmen	35.000
Lamborghini	35.000
Ghostbusters II	35.000
North Star Ken	35.000
Goal	35.000
Tiny Toon	35.000
Top Gun II	35.000
Flinstones	35.000
Tetris	35.000
Kick Off	35.000
Looney Tunes	35.000
Tennis	35.000
Mickey's Chase	35.000
Simpson's II	35.000
Addam's Family II	35.000
Batman II	35.000
Ferrari	35.000
Football Int.	35.000
Tiny Toon II	54.900
Jurassic Park II	54.900
Micromachines	54.900

MEGA 32 X

Cosmic Carnage	129.000
Space Harrier	129.000
College Basketball	129.000
Cyber Drawl	129.000
Doom (USA)	129.000
Doom (PAL)	139.000
Fahrenheit	129.000
Golf Magazine	129.000
Star Wars (USA)	129.000
Star Wars (PAL)	139.000
S. Motocross	129.000
Tempo	129.000
Virtua Racing (USA)	129.000
Virtua Racing (PAL)	139.000
After Burner	129.000

SEGA SATURN

Race Racer	149.000
Clockwork Night	159.000
Victory Goal	129.000

GAME GEAR

Indiana Jones	TELEFONARE
Spiderman	TELEFONARE
Hook	45.000
Robocop III	TELEFONARE
S. Monaco GP	TELEFONARE
Grendog	TELEFONARE
NBA Jam	49.000
Jungle Book	49.000
World Cup USA 94	49.000
GP Rider Moto	49.000
Simpsons III	45.000
Chakan	45.000
Wimbledon	45.000
Sonic Caos	49.000
Power Rangers	TELEFONARE
NFL 95	TELEFONARE
Fatal Fury Special	69.000
Samurai Shodown	TELEFONARE
FIFA Soccer	85.000
Dragon	69.000
Desert Strike	59.000
Castle of Illusion	59.000
Crash Dumnies	59.000
Star Wars	59.000
TZ J. Day	45.000

SPECIALE RIVENDITORI
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dall'America news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini!

Le Novità

NITRO ADAPTOR 2 (Adattatore universale) L. 39.000

FREEDOM 2 Joy-pad Infrared. La coppia L. 79.000

CD + PLUS (Adattatore Universale Mega CD) L. 69.000

ADATTATORE UNIVERSALE (per giochi protetti) L. 39.000

SIDEWINDER (Joystick 6 tasti per Mega Drive e Super Nes) L. 85.000

ULTRA 2 in 1 (Joy-pad 6 bottoni per Mega Drive e Super Nes) L. 39.000

MEGA 32X L. 349.000

VICTOR MAXX (casco realtà virtuale compatibile Super Nes & Mega Drive) L. 280.000

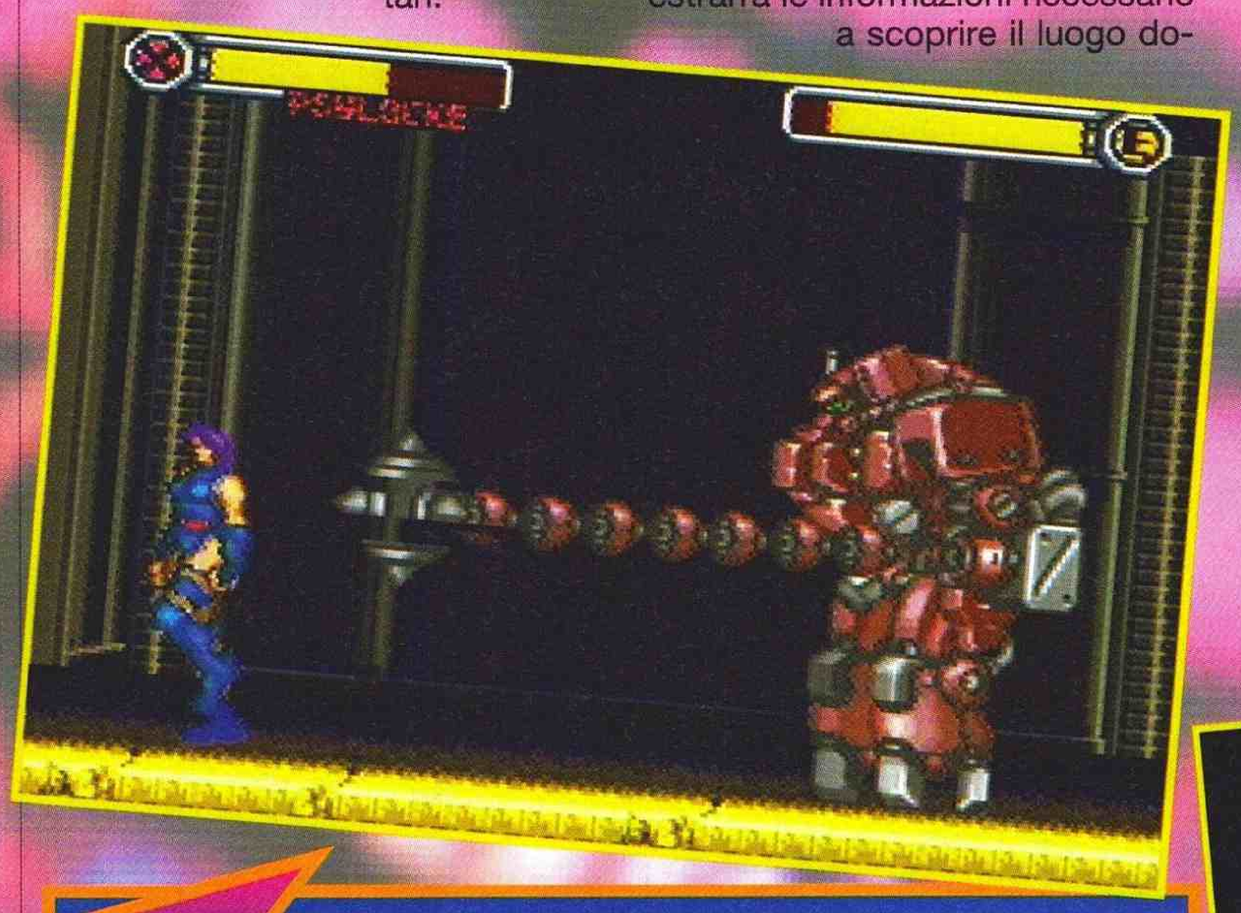
JOYSTICK (per Mega Drive, Super Nintendo, Amiga CD 32-bit) L. 49.000

SEGA SATURN + VIRTUA FIGHTER L. 1.299.000

CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE IN SEDE

GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

porto dell'isola, distruggendo il maggior numero di strutture militari.



Infine, la Bestia entrerà nel complesso del computer centrale ed estrarrà le informazioni necessarie a scoprire il luogo dove vengono tenuti prigionieri i mutanti.

Quest'ultima fatica della Capcom presenta due modi di gioco: nel primo, chiamato Training, saranno disponibili tre tentativi per ogni personaggio, e le mosse segrete (il raggio di forza per Ciclope, il lancio delle carte energizzate per Gambit, ecc.) saranno selezionabili tramite pressione del tasto corrispondente sul joypad; nel secondo modo di gioco, detto Mission, avrete solo due tentativi per ogni personaggio, e per eseguire le mosse segrete dovrete fare le tipiche fireball alla Street Fighter II.

All'inizio della partita spunterà un menu che vi permetterà di cominciare dallo stage che preferite; una volta terminatolo vi verrà data una password con cui salverete i progressi raggiunti.

Tecnicamente, X-Men presenta la tipica qualità Capcom: ottimi sfondi, animazioni convincenti, ritmo di gioco serrato, commenti musicali adeguati. Se vogliamo trovare dei difetti al tutto possiamo dire che manca l'opzione di gioco a due in contemporanea, che gli sprite sembrano disegnati da Tetsuo Hara (quello di Kenshiro, per intenderci), dato che alcuni hanno la testa un po' troppo piccola rispetto al resto del corpo, e infine la difficoltà è settata a uno standard medio-alto (ma questo, se vogliamo, potrebbe anche non essere considerato un difetto).

Ho trovato questo gioco abbastanza gradevole: come picchiaduro a scorrimento è di gran lunga meglio di Captain America and the Avengers, e assomiglia (tanto per darvi un'idea) al tipico beat 'em up in stile Final Fight o, ancor meglio, Knights of the Round, a cui la Capcom ci ha ormai abituato durante gli ultimi anni.

Un must per tutti i Nintendiani fan degli uomini X, quindi, e un gioco consigliato (nei limiti del suo genere) per tutti gli altri.

Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

ANDREA No... non ci credo... finalmente un gioco sugli X-Men nel quale hanno azzeccato i poteri dei personaggi. Voglio dire, sembra che sia facile, ma evidentemente non lo è, dato che tutti i precedenti titoli dedicati ai celebri mutanti riportavano errori incredibili: Tempeste con le Palle di Fuoco, Wolvie con gli artigli a tempo - e non sono mai riuscito a capire cosa volesse significare -, e peggio ancora. Mutant Apocalypse, sia lode ai programmatori, ha i personaggi giusti con i poteri giusti: Wolvie artiglia tutto quello che si muove, Gambit lancia carte "energizzate" e via così. Comunque non è tutto: il gioco è veloce, abbastanza vario, ben fatto, non esageratamente difficile (neanche troppo facile, ma perlomeno non è frustrante), con un'ottima grafica e una buona giocabilità. E, incredibile a dirsi, anche la storia mantiene un minimo di senso logico: ormai abituati a vedere i nemici dell'Uomo Ragno battersi con i Vendicatori, quelli dei Vendicatori con gli X-Men e via dicendo, non sembrava vero potersi scontrare con le orde di Genosha, le sentinelle e i mutanti di Apocalisse.

Finalmente un X-titolo davvero valido!

SUPER NES

GRAFICA +ottime animazioni -strano stile	89
SONORO +musichette d'atmosfera	91
GIOCABILITÀ +immediato e attraente	93
LONGEVITÀ + cinque mutanti	92
CAPCOM	92

PREVIEW

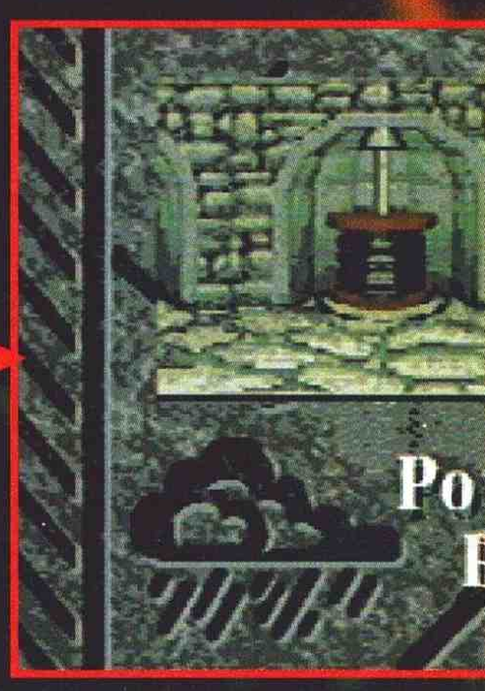
MCD

Dungeon Master II
SKULLKEEP

E come disse l'eroico guerriero, risvegliato dal proprio sonno millenario: "Ancora cinque minuti..."

Immaginate un mondo fantasy, uno di quelli classici e variopinti, pieni di Elfi, Orchi, Nani, Draghi, Cavallette Giganti, cadaveri Non-Morti e Maghi pazzi. Non è difficile. A questo punto immaginatevi anche LA Battaglia, quella da cui dipendono le sorti dell'intero mondo, dove le razze libere (compresi uno scoiattolo, due aragoste e un rinoceronte lanoso, ipnotizzati dall'euforia generale) scendono in campo per debellare le forze del male. In questi casi, ormai lo sappiamo tutti, i buoni sono rigorosamente in svantaggio, sia numericamente che qualitativamente. Mentre da una parte compaiono centomila Orchi pieni di rabbia e odio, pronti a dare qualsiasi cosa pur di potere spiccare qualche

testa, dall'altra fanno timidamente capolino diecimila teste umane, tutte con un unico pensiero in mente: "voglio essere da un'altra parte, qualsiasi altra parte, ma non qui. Mamma, aiuto!!!". Com'è, allora, che l'esito della battaglia è invariabilmente a favore dei buoni? Semplice, perché arrivano gli eroi a salvare la situazione, il manipolo di Uomini, Elfi, Nani, Draconiani pentiti e Halfling che, introducendosi tra le fila nemiche, riescono a distruggere l'immancabile Signore del Male, mandando in rotta l'esercito avversario. Fino a qui, niente di nuovo. Lo scenario classico si ripete, con leggere e impercettibili sfumature, al punto che molti di noi iniziano a tifare per il male, almeno per avere un po' più di varietà. Ma noi vogliamo andare oltre; noi vogliamo mostrarvi cosa succede dopo la battaglia. Già, perché la vittoria del bene sul male è senza dubbio un evento memorabile, per il quale verranno organizzate feste in continuazione per almeno un paio di settimane, con cibo in abbondanza per tutti (ma se prima stavano morendo di fame?), musica e divertimento. E poi? Poi bisogna iniziare a ricostruire, porre rimedio ai danni portati dalla guerra, fondare una società stabile e giusta (cosa di cui si occupano invariabilmente baroni e signorotti locali, facendo in modo che sia particolarmente stabile e giusta per loro), riportare alla vita città ormai abbandonate, mettere su famiglia e guadagnarsi da vivere. E gli eroi? Quale potrà essere il loro ruolo nella nuova società? Nessuno! Già, perché non si possono certo assumere a corte degli individui così rozzi e violenti, che puzzano terribilmente e non si tolgono le armi neppure per dormi-



re. Al massimo qualcuno potrà offrire loro un posto di lavoro, magari come muratori o guardiani di bestiame, ma dopo essere stati gli eroi di un intero mondo è difficile accettare incarichi di questo genere. Allora si ritroveranno a girare senza meta, avvicinandosi di soppiatto alla gente e dicendo: "Vuoi che ti racconti come ho trafitto il fegato del crudele Signore del Male mettendo in fuga le sue orde demoniache e salvando il mondo?", ricevendo come invariabile risposta un cortese: "No grazie, scusa, ma sto cercando di finire questo lavoro...".

A questo punto rischia di sorgere un vero problema: cosa possono combinare una masnada di eroi bistrattati, capaci solo di picchiare e seminare terrore? Probabilmente potrebbero diventare i nuovi Signori del Male (e chi ci dice che colui che occupava prima questo ruolo non fosse stato un ex-eroe?). La gente comune non è certo capace di cogliere un simile pericolo, ma un mago dotato di preveggenza sì; ed è così che, prima ancora di capirne il motivo, una ventina di baldi e nerboruti eroi si ritrovano improvvisamente all'interno di altrettanti spec-

chi, con sopra incisa la scritta: "Rompere solo in caso di bisogno (preferibilmente Signori del Male)!".

Mille anni sono passati da quando il crudele avversario dei popoli liberi è stato sconfitto e... indovina, indovina... all'Inferno hanno deciso di non poterne più di lui. E così la storia ricomincia. Con un'unica variante: questa volta ci siete anche voi. Nei panni di uno degli eroi? No, molto peggio: nei panni del povero disgraziato, pronipote del succitato mago, che ha il compito di andare a liberare venti bestioni alquanto inferociti, guidandoli poi nella loro nuova impresa.

Riproponendo una struttura identica a quella del precedente episodio, Dungeon Master 2 approda sul Mega CD per la gioia di tutti i nostalgici; nostalgici dei GdR elettronici vecchio stile, quelli in prospettiva con schermate di pura grafica, ma soprattutto nostalgici proprio di Dungeon Master, del quale riprende ogni singolo elemento: quattro personaggi da scegliere tra quelli "esposti" in galleria, ognuno con una scheda recante informazioni sulle statistiche e l'inventario, magie costituite da ingredienti vari da mescolare a piacimento e un identico sistema di combattimento.

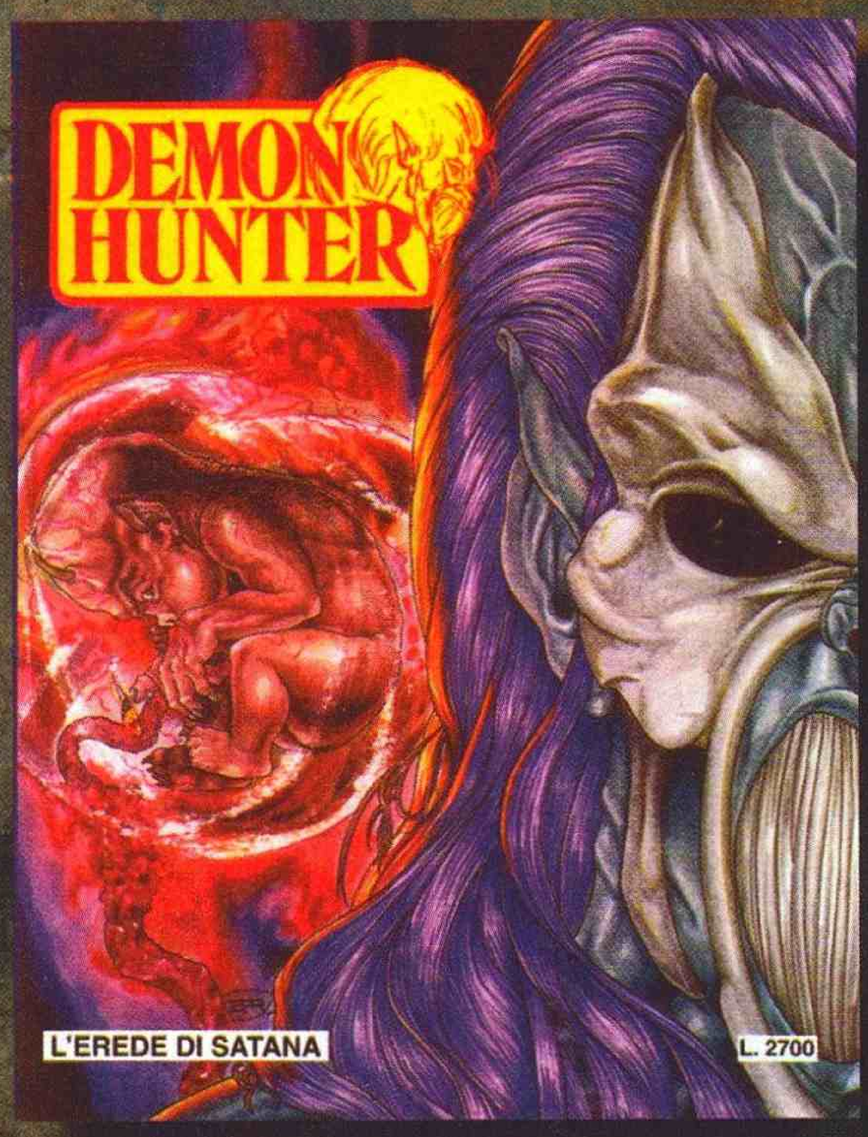
Stranamente il fatto di avere utilizzato un CD come supporto non ha spinto i programmatori a inserire particolari dimostrazioni grafiche o sonore, mentre del supporto al laser è rimasta la scarsa velocità d'accesso. Probabilmente questo implica che l'avventura contenuta nel CD è veramente molto vasta e articolata (l'alternativa è che il CD sia praticamente vuoto). Comunque sia abbiamo avuto modo di darci un'occhiata, e una domanda, con tutto il rispetto per il passato glorioso e soprattutto per Dungeon Master, è sorta abbastanza spontanea - specialmente dopo aver ritrovato interfaccia e grafica classiche del primo DM: ma con tutto l'RPG che c'è, c'era proprio bisogno di Skullkeep? A una prossima recensione (forse) l'ardua sentenza.

Andrea Fattori

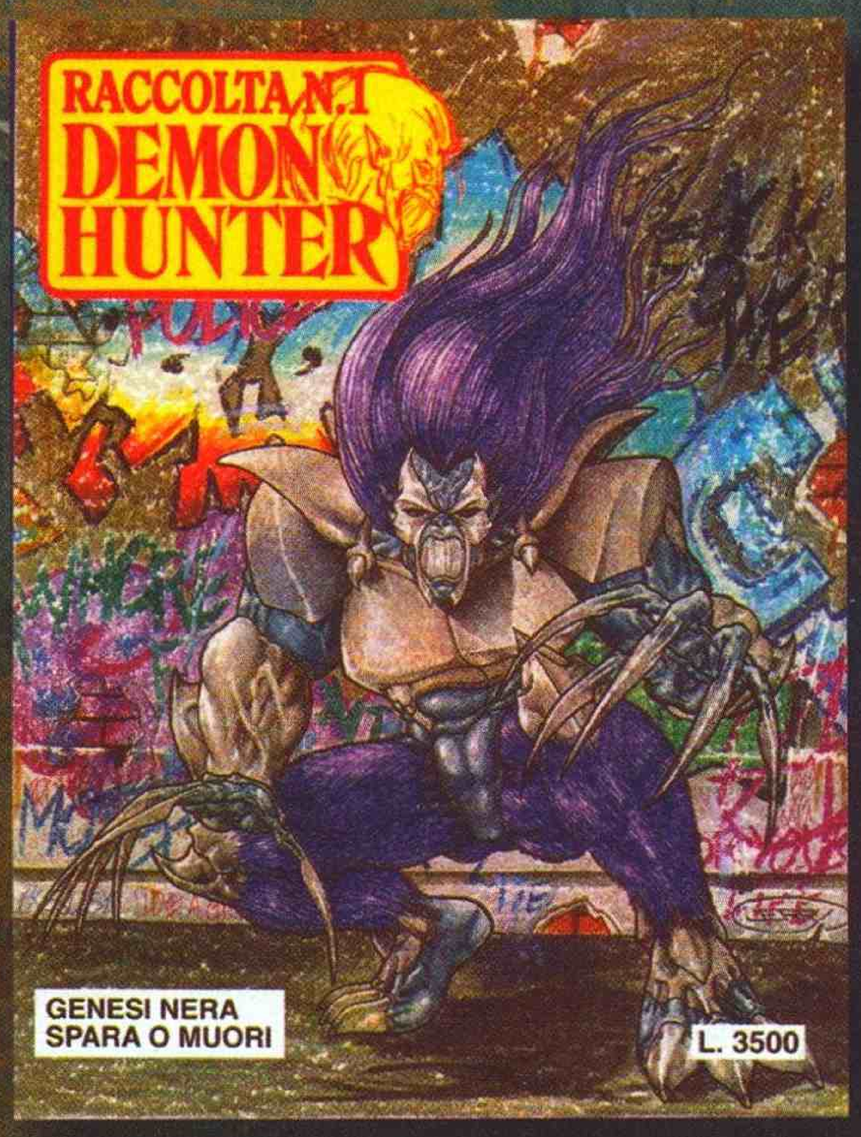
A marzo il fumetto DEMON HUNTER

Raddoppia!

IN EDICOLA



IL N. 22
"L'EREDE DI SATANA"



RACCOLTA N. 1
"GENESI NERA"
"SPARA O MUORI"

JAPAN PLANET

VENDITA PER CORRISPONDENZA

SEGA SATURN

MEGA 32

SONY PS-X

NEO GEO CD

E IN PIU' FX NEC, 3DO, GADGET, CD E MOLTO ALTRO!

CONSEGNA IN TUTTA ITALIA L. 10.000

TEL 039/322605

FAX 039/321944

DAL LUNEDI' AL SABATO

DALLE 9 ALLE 12 E DALLE 14 ALLE 18

(SEGRETERIA TELEFONICA FUORI ORARIO)

PREVIEW

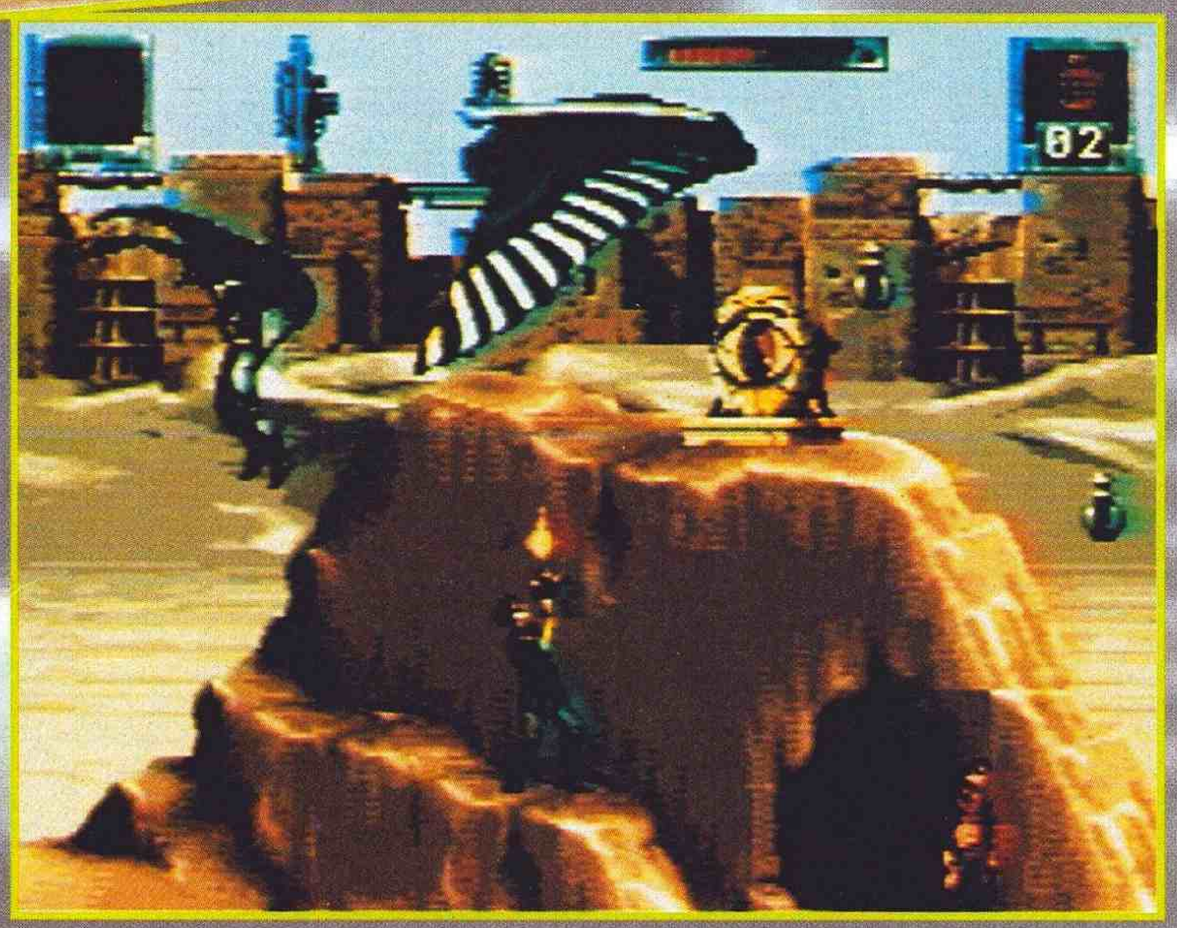
MD/SNES

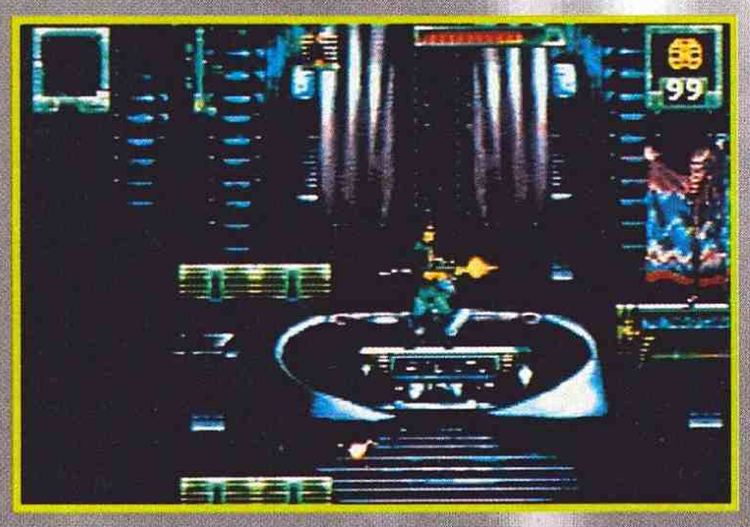
STARGATE

"Sono fermamente convinto che non siano stati i Faraoni a costruire le piramidi!"
"E chi sarebbe stato, allora?"
"Un sacco di omettini verdi, con delle strane antenne sulla testa, a cavallo di enormi elefanti lillà a scacchi violetti..."

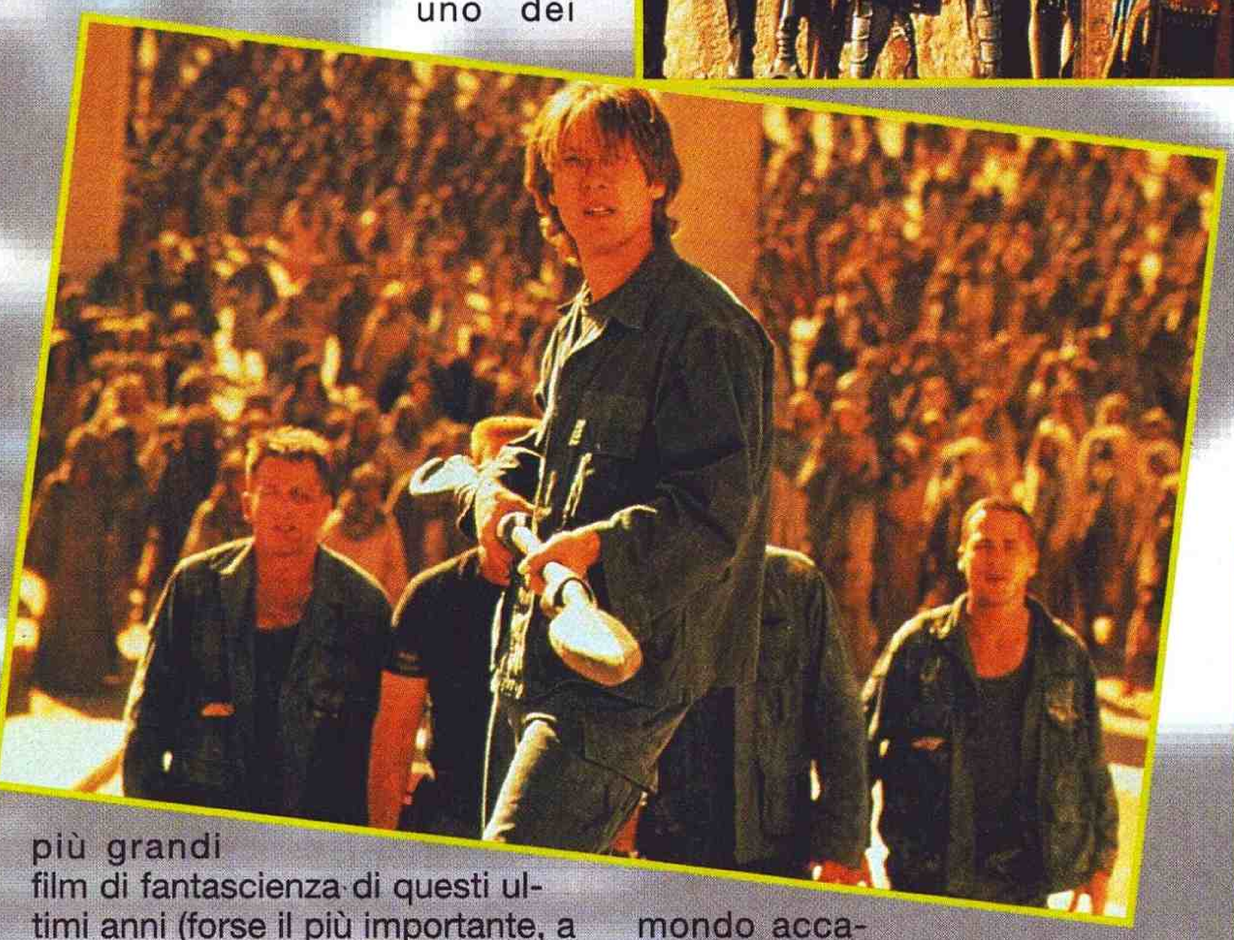
Ogni volta che la storia non è totalmente chiara in qualche punto, subito iniziano a sorgere superstizioni e leggende. Immagino che si tratti di un comportamento assolutamente normale, dettato dalla necessità di dare libero sfogo alla fantasia da una parte, e da quella di dipingere il mondo un po' meno monotono di quanto realmente non sia dall'altra. In questo modo hanno preso vita le più grandi e affascinanti leggende di tutti i tempi, che nel corso dei secoli sono state sempre più "abbellite" e rifinite. Prendete per esempio Atlantide: molto probabilmente si trattava di una semplice isola, forse discretamente all'avanguardia nella lavorazione dei metalli, sprofondata in seguito all'eruzione di un vulcano. Diversi secoli dopo si parlava già di un'immensa civiltà, che venne in seguito descritta (in base a queste stesse leggende) dal grande Socrate. Ora, a distanza di oltre 2.000 anni, di questa mitica Atlantide si sono perse le coordinate spaziali (la maggior parte della gente la colloca in mezzo all'Oceano Atlantico, mentre è molto probabile che fosse nel Mediterraneo), le dimensioni (da isoletta a continente: un bel salto di qualità) e lo sviluppo (astronavi e macchinari da fantascienza).

Non poteva certo mancare, a



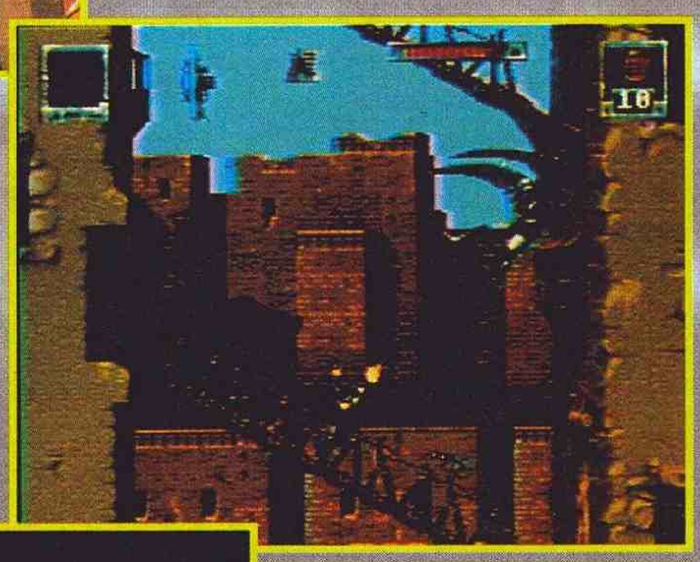


quest'opera di "rinverdimento" delle antiche leggende, una civiltà misteriosa e affascinante come l'Egitto, con i propri Faraoni, tombe monumentali, dei oscuri e leggende di vita oltre la morte. Come ha potuto una civiltà così antica - ci si chiede - dare vita a costruzioni quali le piramidi o la Sfinge? Migliaia di schiavi sono sufficienti, senza un'adeguata tecnologia, a erigere strutture così imponenti? E da dove derivano i misteriosi costumi egizi, così diversi da quelli che si sono sviluppati in tutto il resto del mondo antico?
A tutte queste domande cerca di dare una risposta Stargate, l'opera di Roland Emmerich che ha recentemente sbancato i botteghini americani e anche europei, uno dei più grandi film di fantascienza di questi ultimi anni (forse il più importante, a parte Guerre Stellari che si trova direttamente su un altro piano).



La storia è quella di Daniel Jackson (James Spader, nel film), uno studioso dell'antico Egitto, che cerca disperatamente di convincere il mondo scientifico delle proprie teorie riguardanti l'antica civiltà del Nilo. Quali teorie? Semplice, che i Faraoni della 4ª Dinastia non possono essere stati i responsabili della costruzione della piramide di Cheope, che queste enormi strutture funerarie sono in realtà molto più antiche di quanto non si pensi (10.000 anni invece che 5.000), che tutte le informazioni in nostro possesso sull'Egitto, in pratica, sono sbagliate. E quali sarebbero stati i veri artefici della costruzione delle piramidi? Su questo Daniel non si pronuncia, cosa che gli guadagna la diffidenza e l'ostilità dell'intero mondo accademico (in fondo, quando si cerca di smontare una tesi è sempre bene averne una da proporre in sostituzione).

Contattato dall'aeronautica militare americana, il giovane studioso viene in contatto con un antichissimo e misterioso reperto, che si rivela essere un portale per l'altro capo dell'universo conosciuto, lo Stargate appunto. Una volta che, grazie alla propria conoscenza della lingua egizia e al proprio intuito, Daniel riesce ad aprire il portale, lui e un gruppo di soldati vengono inviati in esplorazione a controllare cosa si cela dall'altra parte dello Stargate; tra questi spicca il Colonnello O'Neal, comandante in capo dell'operazione (Kurt Russel).



Superato il portale, gli uomini si troveranno all'interno di un mondo desertico, in tutto e per tutto simile all'Antico Egitto, dominato da un essere potentissimo e crudele, un alieno che migliaia di anni prima era atterrato sulla Terra e aveva raccolto schiavi per il proprio pianeta. Inutile dire che l'unica speranza di fare ritorno, per i nostri eroi, si trova nella sconfitta del terribile Faraone.
Naturalmente riuscire a sconfiggere l'alieno, che dalla propria parte ha una tecnologia assolutamente da fantascienza e la superstizione degli abitanti del pianeta; non è assolutamente un'impresa semplice, e saranno necessarie abilità e intelligenza in eguale misura. Il compito di riuscire nella missione spetta naturalmente a voi, che non vi ritroverete però a vestire i panni di Daniel (come sarebbe stato facile pensare), bensì quelli del duro colonnello, in una lotta all'ultimo sangue per la sopravvivenza. Inutile dire che questo universo non è abbastanza grande per tutti e due.

Andrea Fattori

NEO GEO CD PLAY STATION MEGA 32 JAGUAR 3DO SUPER NINTENDO SATURN NEO GEO CD PLAY STATION MEGA 32 JAGUAR 3DO SUPER NINTENDO SATURN NEO GEO CD PLAY STATION MEGA 32 JAGUAR 3DO SUPER NINTENDO SATURN NEO GEO CD PLAY STATION MEGA 32 JAGUAR 3DO SUPER NINTENDO SATURN NEO GEO CD PLAY STATION MEGA 32 JAGUAR 3DO SUPER NINTENDO SATURN NEO GEO CD PLAY STATION MEGA 32 JAGUAR 3DO SUPER NINTENDO SATURN NEO GEO CD PLAY STATION

IL FUTURO É ORA

MORGANA

Tel. (0573) 903277

PREVIEW

MEGA CD

LINKS

• THE CHALLENGE OF GOLF •

"Un gioco così reale che vi sembrerà di sentire il profumo dell'erba!". Mmmhhh...

Siamo seri, gente, gli italiani non sono un popolo portato per il golf. Non voglio dire che non sia un bellissimo sport (ma non voglio neanche dire che lo sia, non fraintendetemi), semplicemente non fa parte del nostro bagaglio cultural-sportivo. Noi giochiamo a calcio, a pallacanestro, a pallavolo, a tennis, ma a golf no. C'è chi lo fa, ma sono solo poche eccezioni. E allora, perché ci ostiniamo a perdere tempo con le simulazioni di golf, quando non abbiamo neppure la più pallida idea delle leggi che regolano questo sport? Quanti di voi saprebbero dirmi quale mazza (si chiamerà mazza? Bastone? Bof!) bisogna usare quando la pallina finisce in mezzo alle ortiche alte mezzo metro, con un fondo di sabbia bagnata (io opterei per il napalm)?

Comunque, a parte le recriminazioni, eccoci un'altra volta davanti a una bella simulazione di questo "nobile" sport. Gli ingredienti sembrano esserci tutti, almeno a prima vista: il giocatore, la palla, la mazza e le buche; serve altro? Probabilmente sì, visto che l'intero schermo è occupato da strane strumentazioni, perfettamente in grado di gareggiare con quelle di un simulatore di volo. Dato che i programmatori tendono a evitare di inserire ornamenti di questo genere se non sono indispensabili (quantomeno per risparmiare fatica), sarà proprio il caso di dargli un'occhiata più da vicino.

Le varie schermate di opzioni permettono, per prima cosa, di stabilire il numero di giocatori (da 1 a un gozziliardo) e il tipo di gioco. Ci si può cimentare in un diciotto buche filate, un prime nove o ultime nove, oppure nella canonica pratica su delle buche a scelta.

In ogni caso, lo scopo del gioco resta intrinsecamente invariato: una buca, una mazza e una palla che devono interagire in maniera costruttiva (solitamente si opta per la mazza che colpisce la pallina spedendola in buca, ma potremmo sempre inventare un nuovo gioco...). Scendendo più nei dettagli, la pallina deve raggiungere la buca con il minor numero di tiri possibile: oltrepassato un determinato limite (che dipende da buca a buca) si iniziano ad avere penalità nel punteggio.

Passiamo dunque, come promesso, a uno studio più serio (ma dove?) dei numerosi indicatori presenti sullo schermo. Per quanto riguarda "Options" e "Help" penso che non ci sia bisogno di alcuna spiegazione. "Top View" permette di esaminare la situazione dall'alto (non so perché, ma non credo che i giocatori veri usufruiscano di simili espedienti), "Hole" indica il numero di buca e "Par" i tiri che dovrebbero bastare per realizzare il punto. Fondamentali sono la scelta della mazza (qui entra in gioco la nostra scarsa conoscenza di questo sport; cosa significa D2? E LW? Capite cosa voglio dire?) e lo "Swing", ovvero la forza e la precisione del tiro, vero nocciolo dell'intera questione.

Lo scopo principale di Links è quello di apportare maggiore realismo alla simulazione del golf: un sacco di grafica digitalizzata, consigli in viva voce e via dicendo dovrebbero aiutare in questo senso. Vedremo...

Andrea Fattori

E' in edicola il nuovo numero di

THE GAMES machine

TUTTE LE NOVITA' PER IL MONDO PC E AMIGA

Bellafante Design Studio - Milano -

AI RIVENDITORI

SPONSOR
UFFICIALE
CAMPIONATO
MONDIALE
RALLY

9°
RALLY DI
SARDEGNA

IMPORTAZIONE DIRETTA
VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI

OFFERTE OGNI MESE

VASTO ASSORTIMENTO
IN STOCK

SEGA Nintendo

PREZZI CONCORRENZIALI

CASH & CARRY

CORTESIA, CHIAREZZA E
COMPETENZA

OLTRE 500 TITOLI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MEGA DRIVE GAME BOY
SUPER NINTENDO GAME GEAR
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

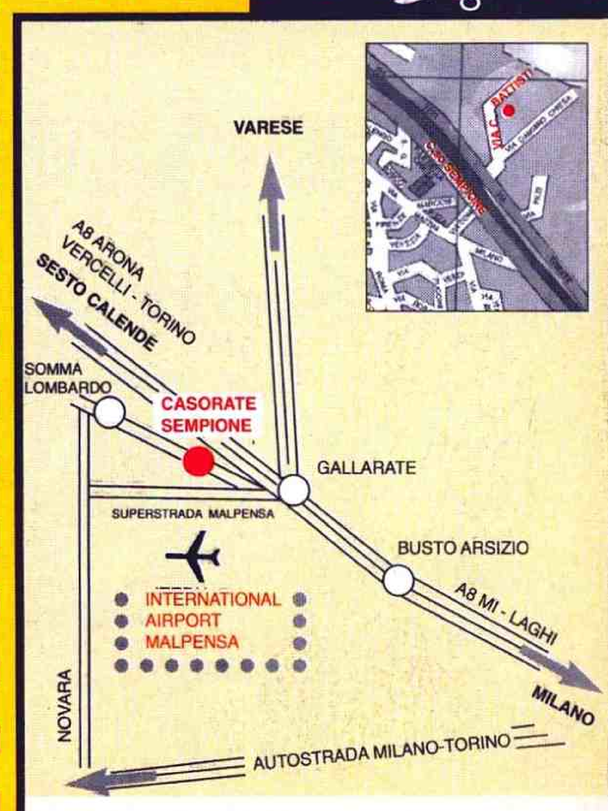
PROMO VIDEO

PROMOVIDEO s.r.l.

VIA CESARE BATTISTI, 14 - 21011 CASORATE SEMPIONE (VA)
TEL. 0331/296300 r.a. FAX 0331/799935

ORARI D'APERTURA (dal lunedi al venerdi) ore 9.00→12.30, 14.00→18.00

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari



NOVITA' DA ACCLAMARE

PREVIEW

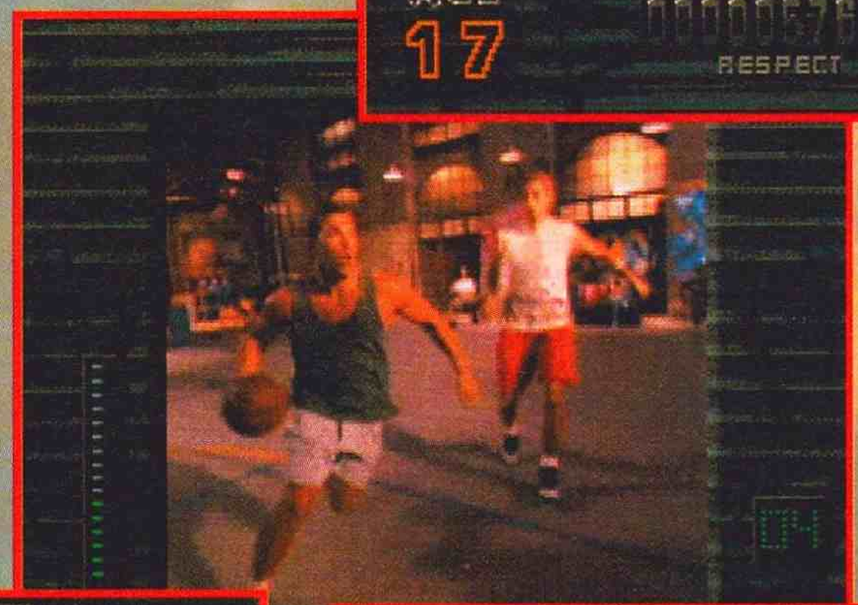
3DO/32X/MCD

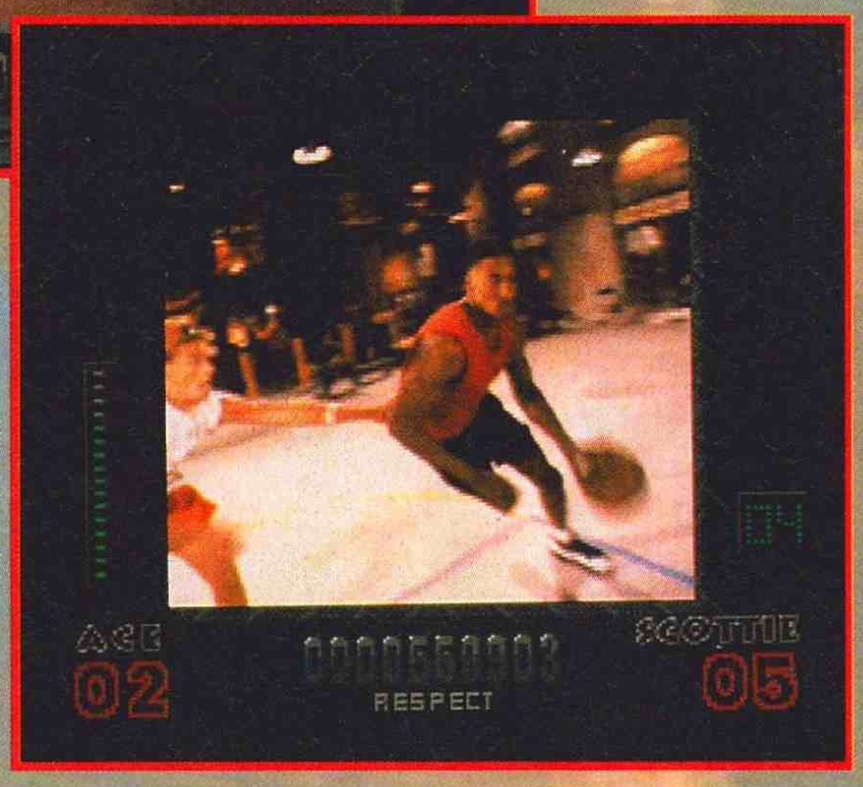
Dopo Dungeon Master, ecco un altro Gioco di Ruolo che ha fatto la storia di questo genere sui computer 16 bit: l'ormai vecchio Eye of the Beholder, qui (e cioè per il nostro super Nes) affidato alle sapienti mani della vetustamente saggia Capcom...

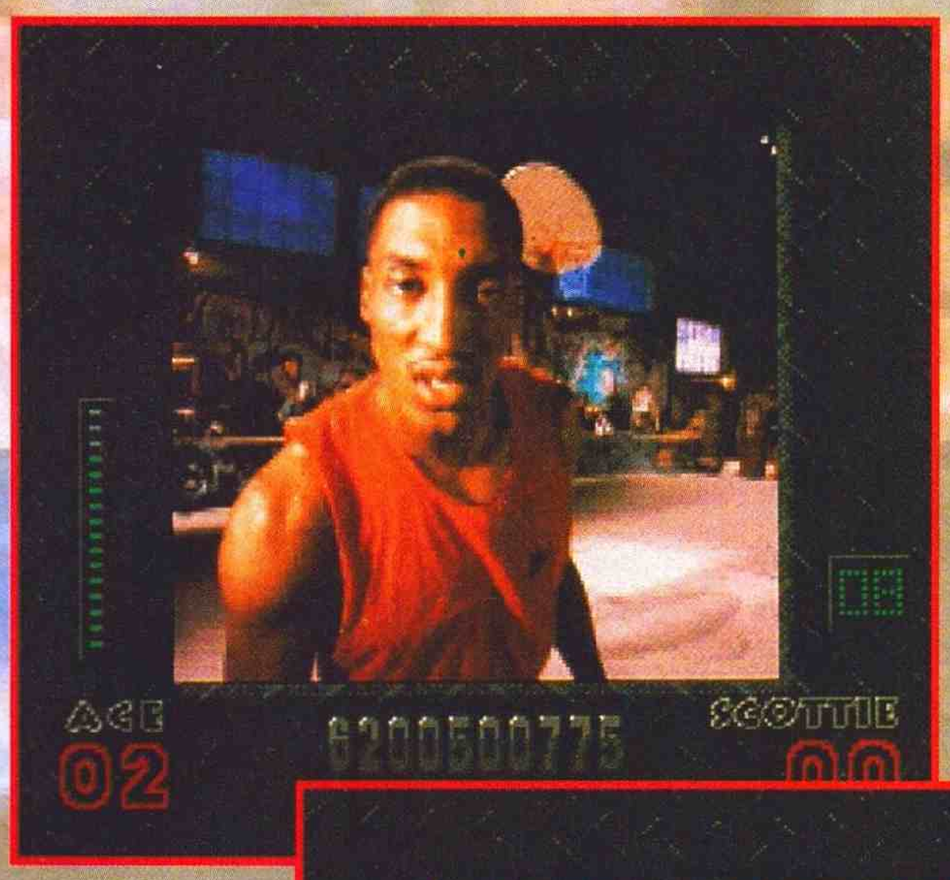
La Acclaim si sta facendo sempre più importante, come softwarehouse, e lo dimostra la mole di titoli che hanno invaso e presto invaderanno le console, con un occhio di riguardo per le produzioni su macchine Sega, quali 32X e Mega CD, senza però trascurare il 3DO, che pare avere improvvisamente acquisito una certa stabilità.
Insomma il futuro dei videogiochi della Acclaim si sta orientando sempre più su macchine con caratteristiche tecniche ragguardevoli e potenti e il connubio con la Digital Pictures non è altro che il preludio per lanciarsi a capofitto in questa nuova impresa.
I cinque titoli annunciati per le console che si intitolano Supreme Warrior, Kids On Site (che verrà prodotto anche per Macintosh e PC, ovviamente su CD-ROM...), Slam City, Corpse Killer e Night Trap. A causa delle tante foto, ho deciso di suddividere l'articolo in diversi box che parlino singolarmente di ciascun videogioco, in modo da non creare confusione evitando così delle ingombranti didascalie. Pronti?
MAO

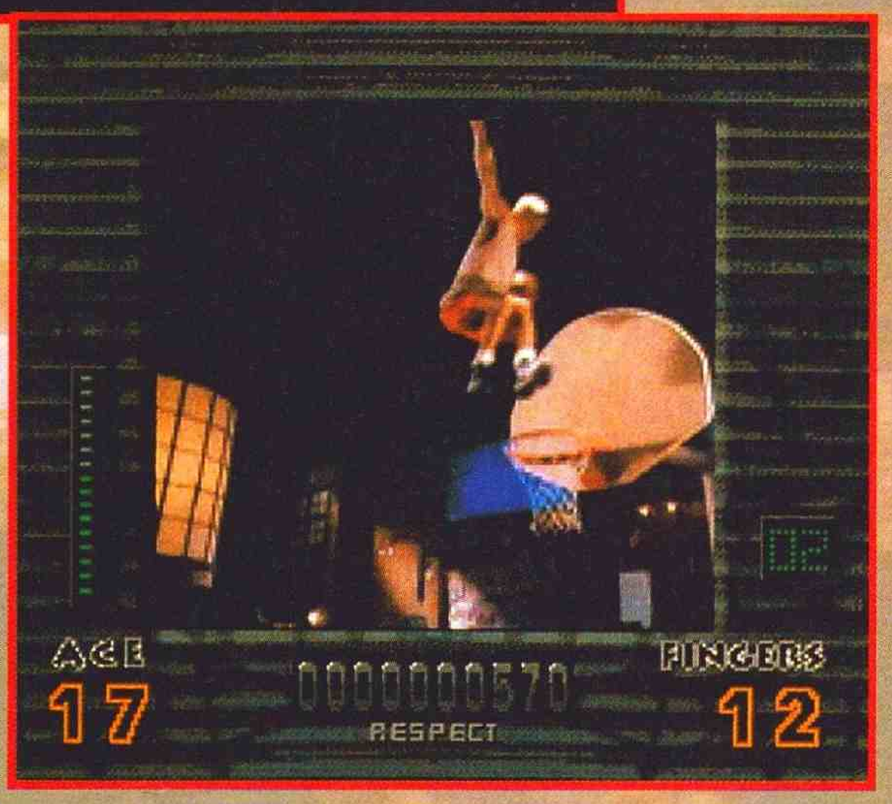
SLAM CITY (with Scottie Pippen)

Iniziamo subito la nostra rassegna, partendo da Slam City, il titolo che per ragioni puramente personali mi ha intrippato maggiormente. Se avete dato un'occhiata alle foto, avrete sicuramente notato che Slam City è un gioco di basket, il cui protagonista è un famosissimo giocatore dell'NBA (eccavolo, ne è arrivato un altro!): dopo Shaquille O'Neal, Michael Jordan e, in tempi più remoti Larry Bird e Julius Erving, è la volta di Scottie Pippen. Il nome non vi dice niente? Ma dove vivete? Si dà il caso che il buon Scottie sia stato anch'egli un artefice dei tre campionati consecutivi vinti da Chicago (pensavate forse che li avesse vinti Jordan da solo?) e ora trascinatore dei Bulls insieme a Toni Kukoc. Ma di cosa parla questo Slam City? Lo scopo del giocatore è quello di percorrere i vicoli fatiscenti di questa città e confrontarsi in entusia-









gnori, incrementando il punteggio di Respect (rispetto) e migliorando le abilità.
Sostanzialmente, come del resto potete vedere dalle foto, mente realistica e spettacolare (guardate che bella la foto in cui Scottie si lancia come un pipistrello sul canestro per schiacciare, oppure quella in cui il panzone di Smash schiaccia a

smanti scontri uno contro uno sul cosiddetto playground, ovvero i campi da basket sul cemento o l'asfalto che in America pullulano, come da noi le cabine del telefono che funzionano

i formati Mega CD, 32X e 3DO. Meno male che nel frattempo posso giocare a NBA JAM Tournament Edition, sempre grazie alla Acclaim, naturalmente!

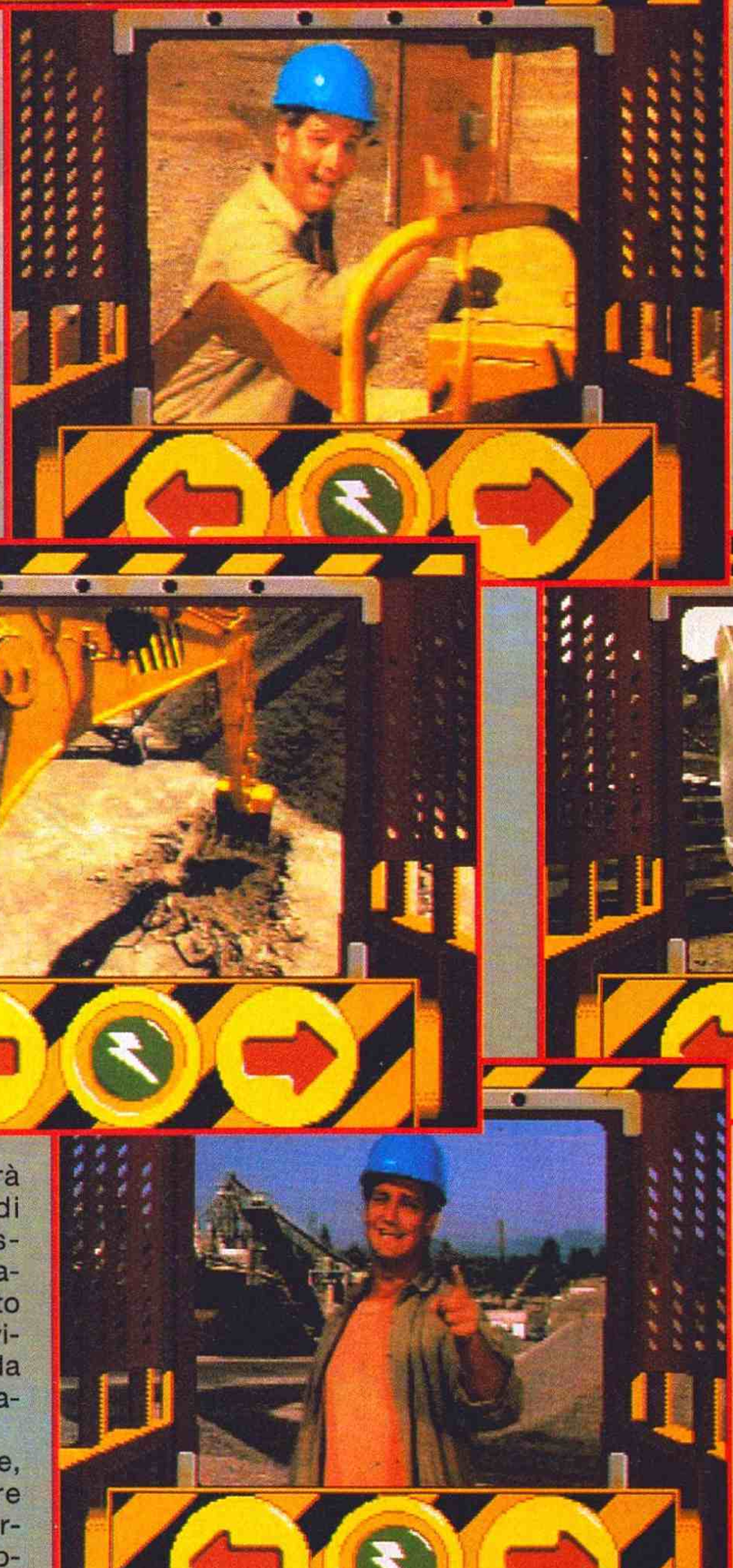
Slam City è una sorta di simulazione composta interamente da filmati digitalizzati in modo tale da essere incredibil-

"due mani dietroschiena"!).
Per il debutto interattivo (ho provato fino ad adesso a non nominare questa parola, oramai inflazionata) di Scottie Pippen, le riprese sono state affidate al veterano Ron Stein, già autore delle coreografie dei combattimenti del film "Raging Bull" con Robert De Niro (mi sembra che la traduzione italiana sia Toro Scatenato, anche se non sono sicuro che fosse De Niro l'attore principale... Al, te lo ricordi?)(Si. NdAlex) e del videogioco per Mega CD Prize Fighter, in seconda posizione, in quanto a vendite, nel 1993.
Devo ammettere che questo Slam City mi ha davvero incuriosito e non vedo l'ora di provarlo...
Comunque l'uscita di Slam City with Scottie Pippen è prevista per

solo con la tessera. Gli avversari rispondono ai nomi ben poco rassicuranti come Mad Dog, Juice, Fingers, Smash: inutile dire che per affrontare Scottie Pippen dovrete battere i succitati si-

KID'S ON SITE
Chi da bambino non si è mai divertito a usare gli automezzi di plastica su spiagge e bunker di sabbia, cercando di emulare le gesta di una piccola azienda dedicata alla raccolta di quintali e quintali di rifiuti? Penso proprio nessuno, e i programmatori della Digital Kids (presumo sia una sottoetichetta della Digital Pictures dedicata esclusivamente alla produzione di giochi per bambini) hanno deciso di produrre un vi-

deogioco/simulazione che metta il giovane videogiocatore al comando di un cantiere e di tutti i mezzi pesanti che ci lavorano. Come lasciano presagire le foto, anche Kids

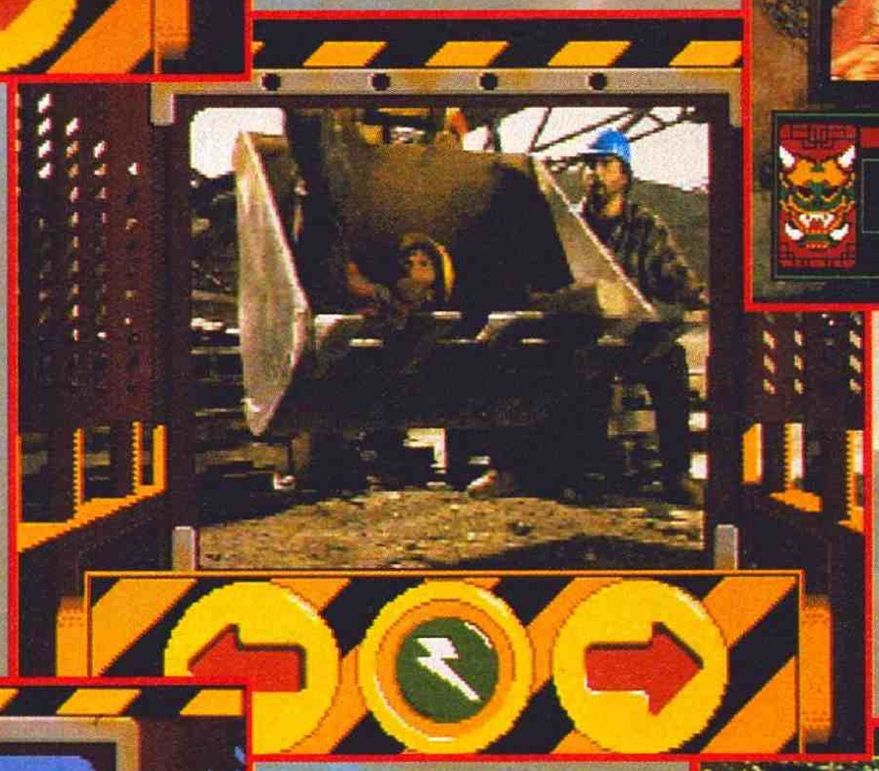


quattro mezzi differenti (la scavatrice, il bulldozer, la trivellatrice e una "boccia" da demolizione), oltre ad alcune situazioni: potrete decidere infatti se costruire o abbattere edifici, ma grazie al cielo verrete consigliati dai vostri aiutanti che vi suggeriranno le mosse adatte, altrimenti vi troverete spesso e volentieri a tirare fuori delle macerie delle macchine che avete seppellito accidentalmente.

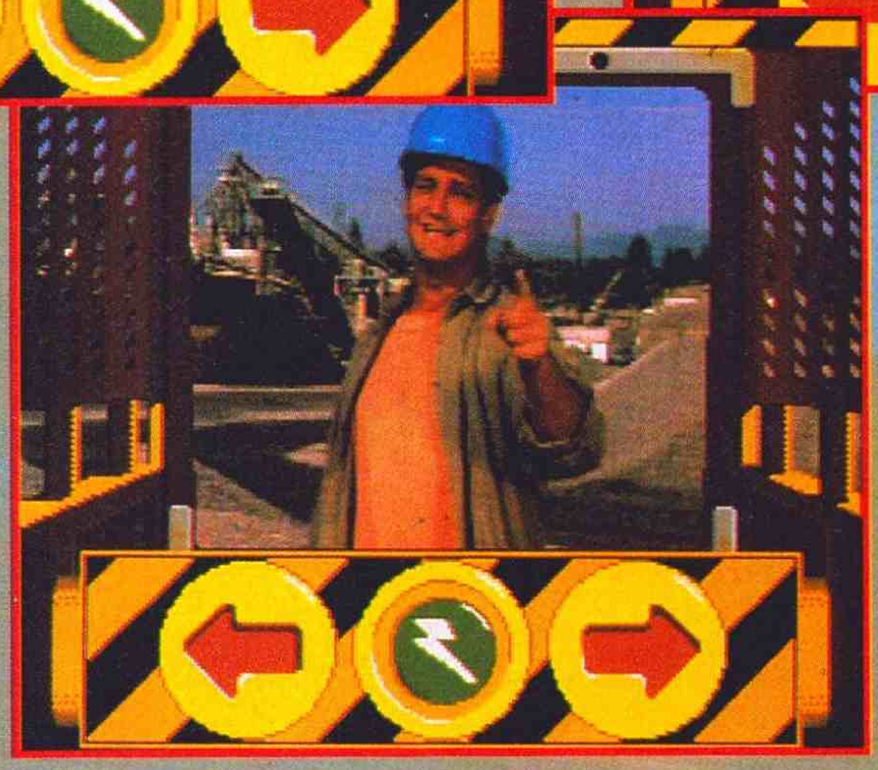
console avverrà unicamente sulla piattaforma Mega CD, mentre sono previste due versioni per home computer (Macintosh e PC CD-ROM).

SUPREME WARRIOR

Nella nostra carrellata di titoli non poteva certo mancare il consueto picchiaduro. Supreme Warrior,

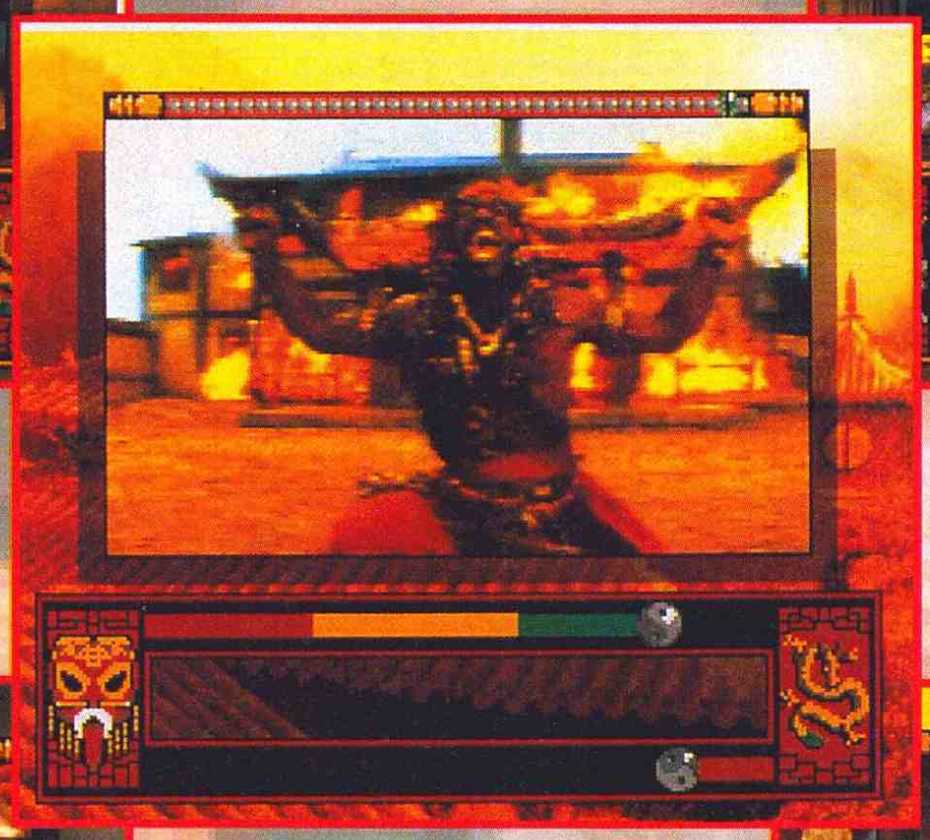


che come potete vedere dalle foto è stato programmato ancora una volta da quelli della Digital Pictures: le pretese di questa produzione sono quelle di ricreare esattamente le sensazioni, la furia e la velocità di un vero e proprio combattimento o, se preferite, di



On Site seguirà la falsariga di Slam City, essendo esclusivamente realizzato in full motion video in modo da proporre un realismo unico.
In Kids On Site, saranno inoltre disponibili diverse varietà di gioco, visto che sono disponibili

Insomma, se avete sognato, almeno per una volta, di guidare un enorme automezzo, questa è l'occasione giusta per farlo!
Purtroppo non si sa ancora nulla sulla data di uscita di Kids On Site. L'unica cosa che si dà per certa è che la pubblicazione sulle



un film di Kung Fu (avete presente Dragon?). Per la realizzazione di questa nuova colossale produzione sono stati ingaggiati diversi attori, ognuno dei quali recita il ruolo di uno dei ventiquattro combattenti.

Dalle immagini che ho potuto guardare, che non sono altro quelle contenute in queste pagine, Supreme Warrior si presenta come uno dei titoli più interessanti di questa primavera. Sinceramente non saprei dire quale e come sarà il sistema di controllo, ma devo ammettere che le caratteristiche di questo Supreme Warrior (un fraccaio di lottatori, altrettante mosse segrete e TUTTO il gioco in Full Motion Video!).

Il gioco verrà prodotto unicamente per Mega CD, 32X e 3DO. Beh, anche per questo titolo è tutto e perciò non mi rimane altro che parlarvi dell'ultimo gioco della nostra rassegna, ovvero...

CORPSE KILLER

Dietro questo titolo si nasconde una galanteria non indifferente sul "problema" dei morti viventi: eh già, sarebbe stato troppo banale chiamare questo gioco Live Undead, The Return Of The Living Dead, Night Of The Zombie Killer e altre porcherie del genere che starebbero bene solo a uno di quei filmacci di serie Z (che però finiscono per diventare inspiegabilmente dei film di culto!). Corpse Killer è una vera raffinatezza, un chicca per buongustai della poesia, un'ironia senza limiti: pensate un po', che "corpse" si riferisce generalmente a corpi privi di vita (e quindi cadaveri) mentre killer... beh, non ve lo spiego nemmeno, visto che dovreste saperlo.

A TORINO NUOVO PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI

ESTOTE PARATI

QUEEN
COMPUTER

S·H·O·P

corso DANTE, 2 - TORINO

telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA

telefono 011-3090202 r.a. • fax 011-3113555

Allora un po' di elementi ve li ho già dati, perciò non mi rimane altro da fare che sciorinarvi un po' di cose sulla trama.
Da quanto scritto sulla press release (sono due anni che scrivo sulle testate Xenia e non mi è mai capitato di avere per le mani delle cartelle stampa delle dimensioni di una fotografia, centimetro più centimetro meno...) ci troviamo di fronte all'ennesima rivisitazione dei rituali Voodoo: vi trovate su un'isola dell'arcipelago caraibico (non chiedetemi come diavolo ci siete arrivati perché non lo so!), state morendo avvelenati da una pozione Voodoo, uno scienziato pazzo vi sta inseguendo per giocare al "Piccolo Vivisezionatore", centinaia di cadaveri pensano che siate un hamburger gigante e i vostri amici vi vogliono fare la pelle. Può accadere qualcosa di peggio? Beh, pensate un po' a come si può eliminare qualcuno che è già bello che morto da un pezzo e che ogni tanto è stata la qualità degli effetti speciali e delle riprese, ma effettivamente è un po' poco per potere giudicare

o esprimere un commento, anche se i programmatori assicurano una elevata longevità grazie alle sessanta ore di gioco garantite. Non ci resta che aspettare con impazienza l'uscita che è prevista per... non ve lo dico (anche perché non la so!), mentre i formati, almeno quelli, sono 32X, Mega CD e 3DO.

PREVIEW

MEGA CD

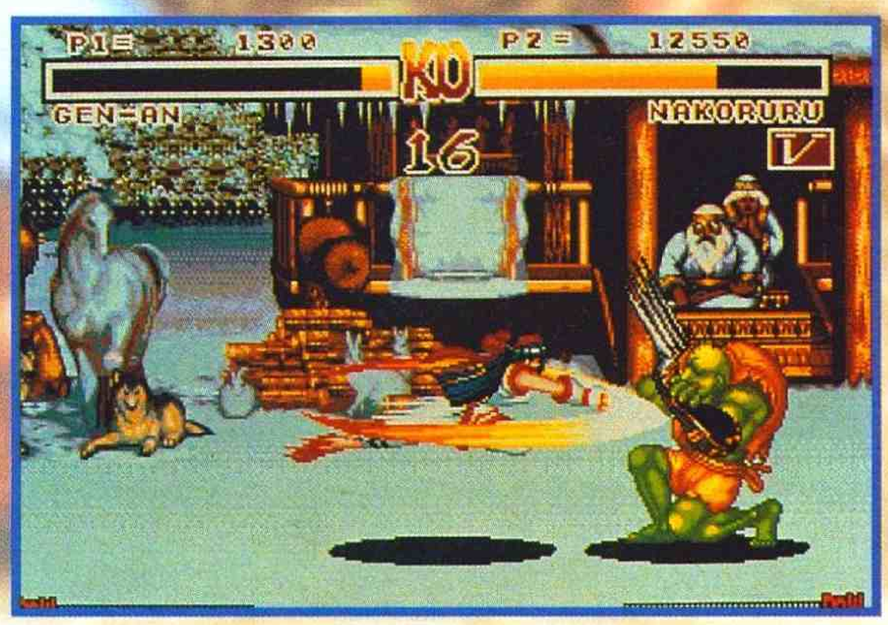
LA JVC GETTA IL MEGA CD NEL MUCCHIO

Samurai Shodown e Fatal Fury Special in arrivo... Tra SNES, Megadrive, 3DO e chi più ne ha ne metta (Samurai e Fatal Fury, che ci crediate o meno, sono usciti perfino per Gameboy) i due picchiaduro della SNK sono tra i più accaniti frequentatori delle pagine della nostra rivista. Non sarebbe il caso di smettere?

Questa volta parliamo della versione Mega CD, e dovrebbe essere veramente l'ultima volta, perché le console sono proprio finite e il NES è ormai uscito di produzione. In effetti parlare di giochi che ormai probabilmente conoscono anche i sassi è abbastanza superfluo, ma necessario almeno per accompagnare le foto delle conversioni, che valgono veramente, a mio parere.

E allora ecco Samurai Shodown, picchiaduro uscito per Neo Geo oltre un annetto fa (novembre '93 per la precisione) che ha riscosso un particolare successo tra i beat 'em up, probabilmente secondo a nessuno sulla console SNK (e la qualità dell'idea è dimostrata dall'enorme successo che sta ottenendo Samurai Shodown II, appena uscito).

Oltre alla spettacolarità grafica, con tanto di zoomate, SS ha aggiunto parecchio di suo: anzitutto tutti i lottatori dispongono di armi invece di picchiarsi a mani nude, armi la cui perdita durante il duello vi costringe a picchiare con mani e piedi fino a quando non vengano recuperate. C'è poi nel gioco uno spirito da samurai (e infatti il gioco è anche conosciuto come Samurai Spirit) reso bene dalle musiche, dagli effetti sonori, con l'aggiunta di mosse speciali spettacolari e trovate simpatiche. Il Samurai Ha-ho Maru, l'altro Samurai Jubei Yagyu, Ukyo Tachibana che sembra Goemon, l'immancabile ninja Hanzo Hattori, il panzone mascherato Wan Fu, e altri tipi buffi come Tam Tam armato di scimitarra, Earthquake, il panzone armato di catena, Genan Shiranui, il Blanka della situazione, e la francese in armatura Charlotte. Alcuni lottatori hanno anche la mascotte, un animaletto che li accompagna e può anche accorrere in loro aiuto, come il



cane di Galford e il falco di Nanoruku. Tanto di cappello alla versione Mega CD che, a quanto garantito, ha conservato tutto, personaggi, mosse e animaletti al completo e ci ha aggiunto una colonna sonora CD di prima qualità, e potrebbe essere la conversione migliore, a parte forse quella per 3DO.

Discorso un po' diverso va fatto per Fatal Fury Special. Anch'esso un grande classico, probabilmente il picchiaduro SNK di maggior successo dopo il sopraccitato Samurai Shodown (di entrambi, probabilmente lo sapete, hanno fatto anche il film d'animazione), con il mitico trittico Andy Bogard - Terry Bogard - Joe Higashi. La versione Neo Geo aveva riscosso un incredibile successo grazie alla grossa quantità di lottatori da selezionare e a diversi particolari, non ultimo lo spettacolare livello, in cattedrale e con tanto di musiche d'organo, del megacattivone Krauser.

Purtroppo la versione Megadrive di Fatal Fury non mi aveva esaltato particolarmente a suo tempo: ma a giudicare dalle foto pare proprio di sì. Comunque dovreste presto essere in grado di saperne di più, sempre su queste pagine (spero però non da me...).

Stefano VF Giorgi

IL QUESTIONARIO DI CONSOLEMANIA

Da ritagliare e spedire in busta chiusa a
Xenia Edizioni - Questionario di Consolemania
Casella Postale 853 - 20101 Milano

Nome:

.....

Cognome:

.....

Età:

.....

Indirizzo:

.....

.....

.....

Scuola frequentata:

.....

Professione:

.....

Ogni mese quante persone leggono la tua copia di Consolemania?.....

In base a quali fattori compri Consolemania?

❑ Per abitudine
❑ Per la copertina
❑ Per i titoli recensiti
❑ Per la data di uscita in edicola

Che console possiedi?

❑ Megadrive
❑ Super Nintendo
❑ Master System
❑ NES
❑ Game Gear
❑ Game Boy
❑ Neo Geo
❑ Neo Geo CD
❑ MCD
❑ 3DO
❑ 32X
❑ Saturn
❑ Playstation
❑ Jaguar

Pensi di comprare una nuova console nell'immediato futuro? Se sì, quale?

.....

Quanti giochi compri in media all'anno?

❑ Fino a 2
❑ Da 2 a 4
❑ Da 4 a 6
❑ Più di 6 (specificare)

.....

Dove li compri?

❑ Negozio specializzato
❑ Grande magazzino
❑ Negozio di giocattoli
❑ Per Corrispondenza

Possiedi un computer o ne hai comunque uno a disposizione? Se sì, quale?

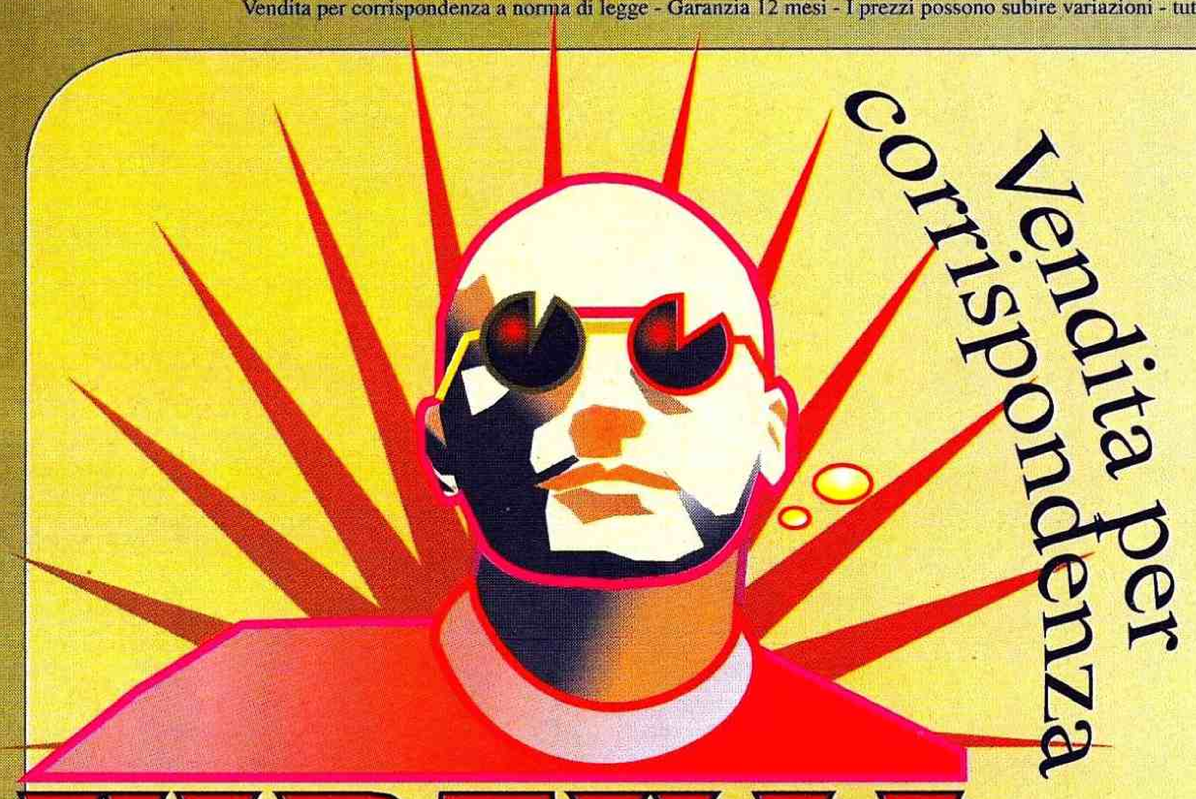
❑ PC
❑ Macintosh
❑ Altro (specificare)

.....

Dai un voto da 1 (scarso) a 10 (ottimo) a ognuna di queste (bellissime) rubriche:

... Anteprimania
... Made in Japan
... Recensioni
... Preview
... Rogue 'n' Role
... Magia!
... Aggiungi un Posto al Tavolo
... Consoliamoci
... Control Your Console
... Control Your Console Speciale
... 144 Help
... Bovas' Hard Café

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi propietari - Tutti i prezzi sono IVA compresa.



VIRTUAL GAMES

Vendita per corrispondenza

Via Portio, 44
17020 Bardino V. (SV)
di Borgo Diego

3DO FZ10
+ converter
+ gioco a scelta
£. 999.000

Alone in the Dark	99.000
Burning Soldier	99.000
Belzerion	99.000
Corpse Killer	125.000
Demolition Man	119.000
Fifa Soccer	119.000
Gex	115.000
Jammit	89.000
Jurassic Park	79.000
Mad dog Mccree 2	99.000
Mega Race	99.000
Microcosm	99.000
Novastorm	99.000
Need for Speed	115.000
Quarantine	119.000
Raise of Robots	119.000
Rebel Assault	115.000
Road Rash	99.000
Samurai Shodawn	109.000
Shock Wave	99.000
Slayer	99.000
Shock Wave 2	89.000
Star Control 2	115.000
Star Trek next gen.	119.000
Super Wing Commander	99.000
S. Street Fightrer 2	129.000
Theme Park	119.000
Shadow	105.000
Supreme Warrior	119.000
Starblade	99.000

GAME GEAR
£. 220.000

aladin	59.000
Desert Strike	55.000
Mortal Kombat 2	75.000
NBA Jam	55.000
Robocop VS Term.	55.000
Sonic 2	79.000
Sonic Drift	79.000
Street Fither 2	49.000
T2 Judgment Day	49.000
World Cup USA 94	59.000

Sony Playstation
L.1590000

Kileak the Blood	179.000
Raiden	
Ridge Race	189.000
Space Grifon	169.000
Tekken	179.000
Toshinden	179.000
Virtual Soccer	179.000
	Tel....

MEGA DRIVE + 2 pad
£. 229.000

BallZ	119.000
ClayFighter	125.000
Dragon Bruce Lee	119.000
Dune II	115.000
Dynamite Headdy	99.000
Davis Cup	49.000
Ertworm Jim	139.000
Fifa Soccer 95	119.000
Gunstar Heroes	49.000
Jungle Book	109.000
Jurassik Park 2	115.000
Lethal Enforce 2	119.000
Lion King	139.000
Mortal Kombat 2	112.000
Nba Jam T.E.	129.000
Raise of the Robots	99.000
Robocop VS Terminat.	65.000
Samuraj Shodown	139.000
Simpson Virt. Bart	89.000
Syndacate	119.000
Sonic 3	95.000
Sparkaster	99.000
Street of Rage 3	85.000
Super Street Fight.2	125.000
Topolino Mania	115.000
Urban Strike	112.000
Viewpoint	119.000
Wolverine	119.000

SUPER NINTENDO
£. 229.000

Art of Fighting	59.000
Batman "Animat. series"	129.000
Black Throne	119.000
Carrier Aces	119.000
ClayFighter 2	139.000
Kik Off 3	109.000
Donkey Kong Country	139.000
Double Dragon 5	119.000
Dragon Ball Z.3	119.000
Dragon Bruce Lee	129.000
EarthWorm Jim	139.000
Final Fantasy 3	135.000
Great Circus Mistery	109.000
Int. Super Star Soccer	149.000
Legend of Mist. Ninja	59.000
Lion King	139.000
Might and Magic 3	125.000
Maximum Carnage	119.000
Mortal Kombat 2	125.000
Nba Jam T.E.	149.000
Robocop VS Terminator	129.000
Samuraj Shodown	139.000
Slam Master	159.000
Sparkster	119.000
Street Racer	115.000
Super Mario "All Stars"	79.000
Super Mario Kart	69.000
Super Metroid	119.000
Super Punch Out	119.000
Super Street Fighter	125.000
Topolino Mania	139.000
Jurassik Park 2	129.000
Wild Trax	129.000

SATURN
£. 1.399.000

Clockwork-Knight	149.000
Galz - Racer	149.000
S. Mistery-Mansion	149.000
Victory Goal	149.000
Gotha	149.000
Myst	149.000
Daytona	TEL.

Sega 32X Pal
£. 399.000

BasketBall	129.000
Doom	139.000
Methal-head	135.000
Star Warsl	145.000
S. Motocross	129.000
V. Racing Deluxe	139.000

GRANDI OFFERTE

Ordina subito !

019-639225

Tel. e Fax

019-639223

ROGUE'N'ROLE

Si torna alle origini: quando ormai tutte le speranze erano crollate, l'Editrice Giochi ha deciso di tradurre il quarto set di Dungeons & Dragons, il Master. Preparatevi a conquistare il mondo...

DUNGEONS & DRAGONS - SET MASTER

Incredibile! Finalmente è uscito! Pensavamo tutti che l'E.G. avesse rinunciato a tradurlo, che avrebbe preferito portare in Italia la Rule Cyclopedia, e invece eccolo qui: con la sua meravigliosa scatola nera, il disegno di Elmore in copertina, il Set Master è finalmente giunto a rallegrare tutti coloro che sono rimasti fedeli al "papà" del Gioco di Ruolo. Ma cominciamo dall'inizio, almeno per coloro che non conoscono ancora Dungeons & Dragons, se non per le conversioni elettroniche.

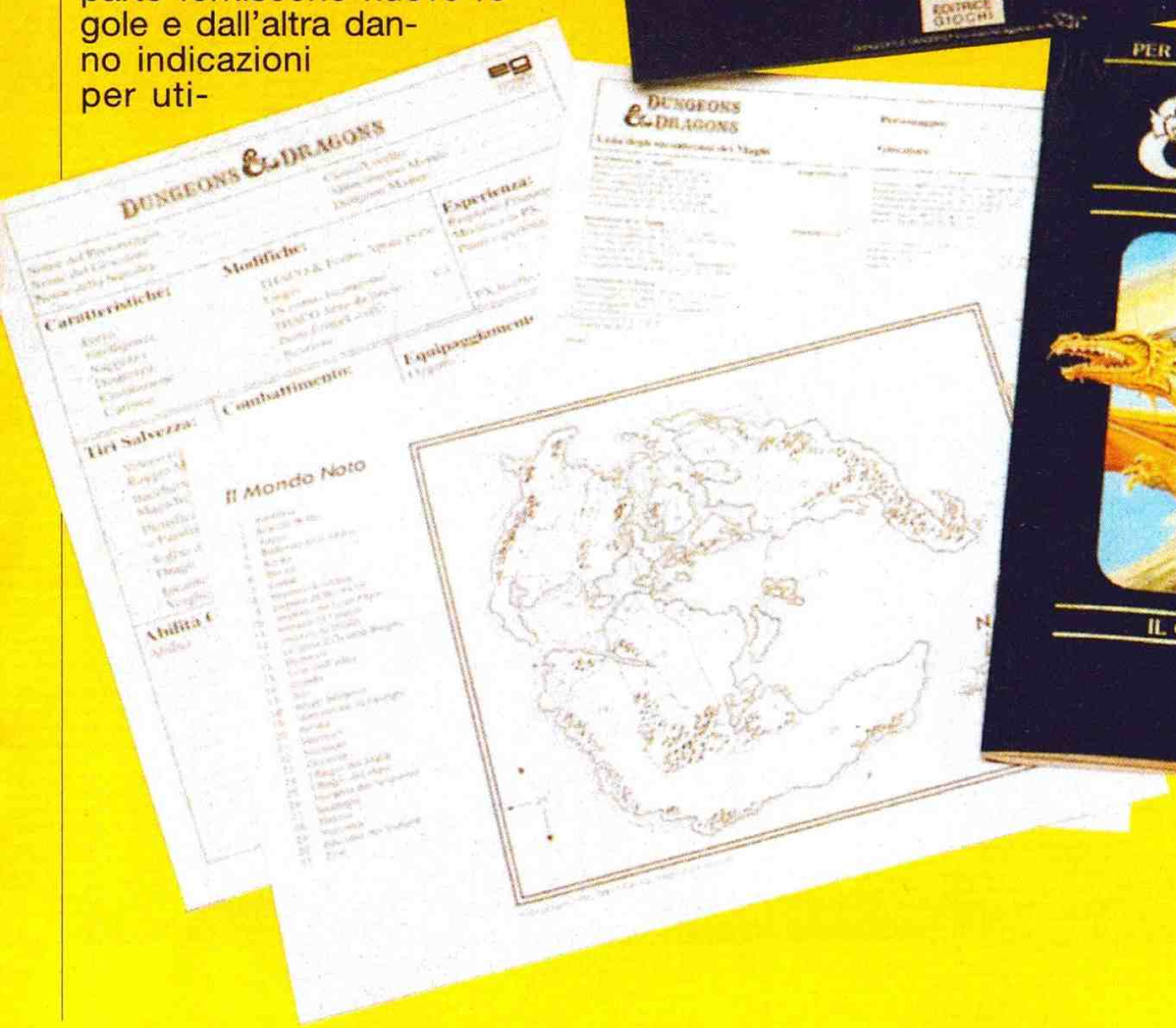
Il fatto di avere espansioni in continua uscita, che da una parte forniscono nuove regole e dall'altra danno indicazioni per utilizzare i personaggi di livello sempre più alto, è sempre stata una caratteristica di Dungeons & Dragons. Alla scatola Base, che forniva il materiale necessario per iniziare a giocare e per continuare fino al 3° livello, si aggiunge poi l'Expert, con le informazioni per raggiungere il 14° livello e una prima serie di informazioni sul mondo di gioco, per passare quindi al Companion, diviso in due libri (uno al Master e uno ai giocatori), valido fino al 25°, con un sacco di informazioni utili su come crearsi un regno; e poi? Poi tutto - almeno in Italia - veniva affidato alla fantasia di Master e giocatori, con il pericolo (non tanto remoto) di vedere gente con personaggi di 30° livello ormai sfuggiti a qualsiasi controllo, capaci di distruggere interi mondi con un semplice sguardo truce. Oggi, finalmente, il set Master risolve il problema, guidando gli avventurieri fino alle porte dell'immortalità (una peculiarità tipica di D&D: quando si è abbastanza grossi si può diventare immortali. Cosa ci volete fare...).

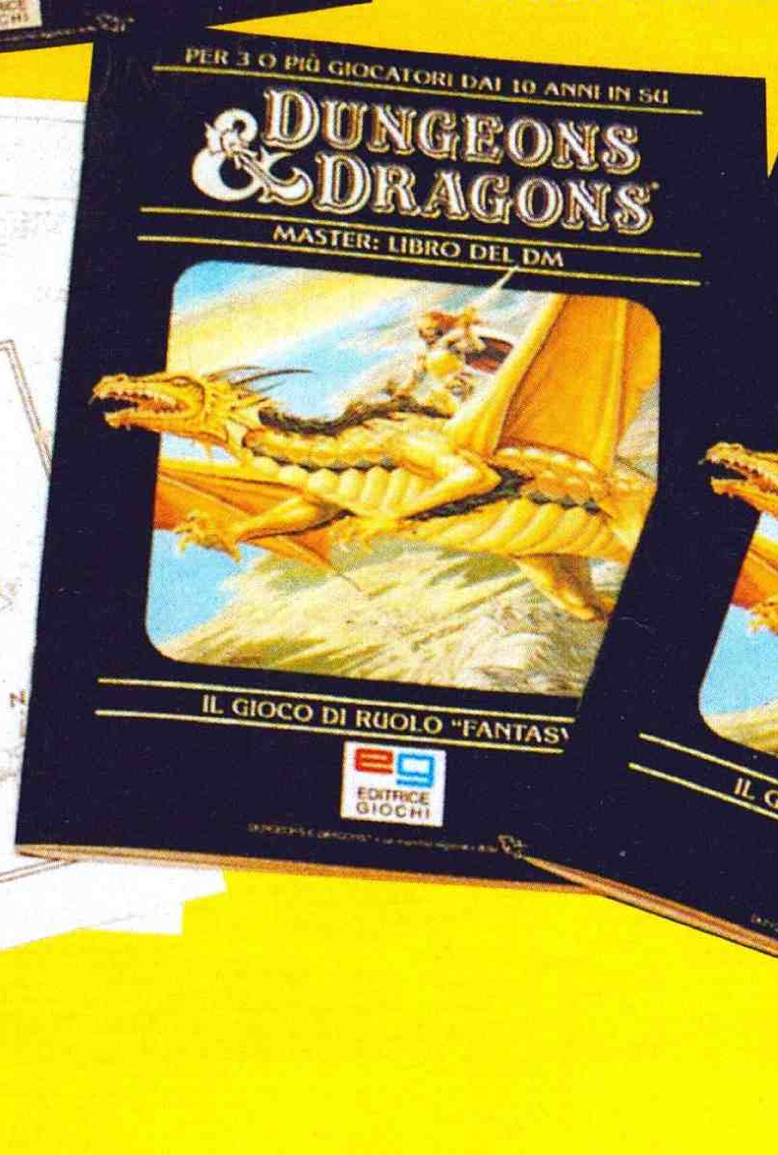
Il set Master, come il Companion, contiene due libri, uno per il Master e uno per i giocatori. Quest'ultimo si apre con i dati e gli incantesimi per i personaggi dal 26° al 36° livello, per poi passare a un interessantissimo capitolo sulle nuove armi e sulle abilità di combattimento; si tratta di un primo tentativo di quantificare, in modo più "realistico" di prima, l'incremento della capacità di utilizzare una determinata arma, nonché di una ricerca di maggiore differenziazione tra le diverse armi. In risposta alle indicazioni sulla creazione di regni e castelli presenti nei precedenti set, il volume si chiude con una panoramica delle macchine da assedio.

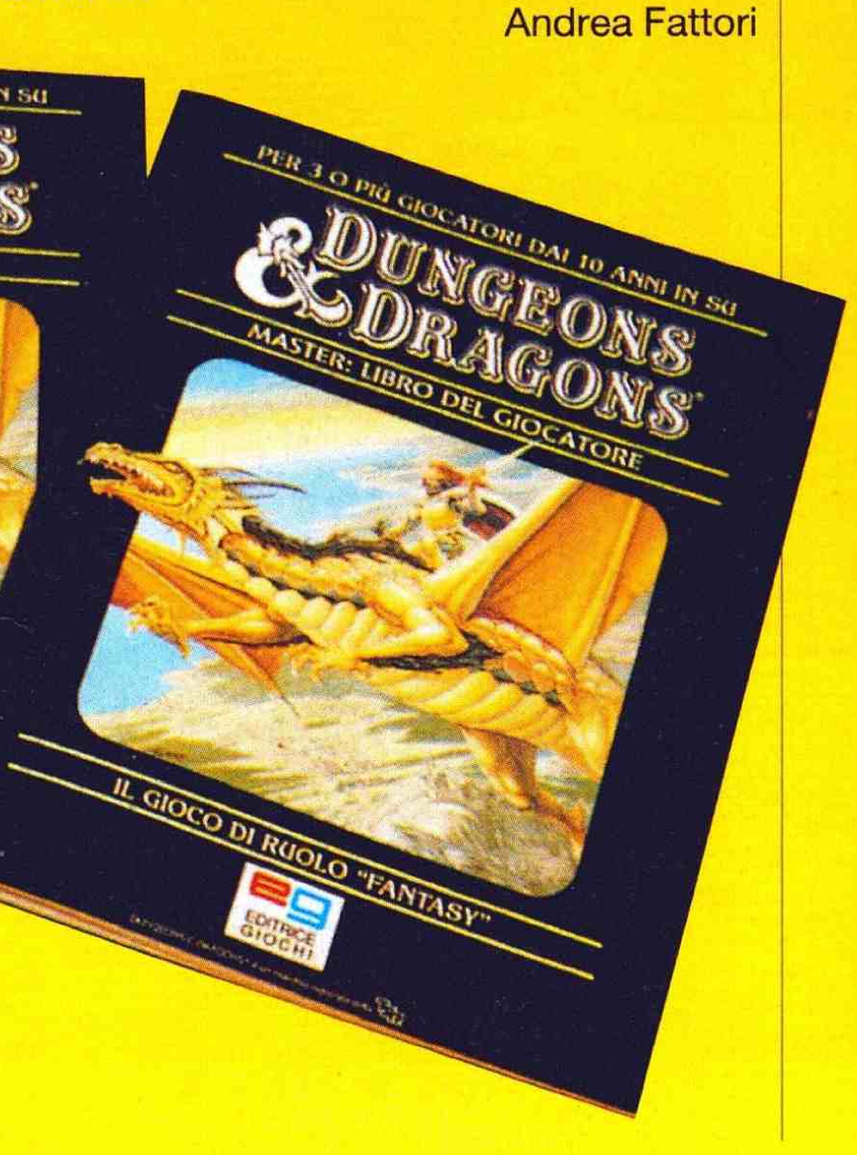
Anche il libro dedicato ai Master si apre con un approfondimento dei personaggi (effetti della vecchiaia ed esperienza derivante dalla gestione di un regno). Interessante, a seguire, la tabella con l'intelligenza di tutti i mostri apparsi fino a questo momento; potrete così scoprire l'assoluta stupidità dei Basilischi e dei Pegasi, o l'intelligenza incredibile di molti non-morti. Naturalmente non può mancare la sezione dedicata ai mostri, alcuni dei quali veramente molto interessanti (anche se esageratamente potenti, ma questo sembra essere una caratteristica anche dei personaggi), mentre i tesori che abitualmente chiudono il volume sono stati sostituiti dagli artefatti (oggetti superpotenti, teoricamente realizzati in unica copia).

Una pietra miliare del Gioco di Ruolo, assolutamente utile per Master e giocatori di Dungeons & Dragons, anche quando i personaggi sono solo di primo livello. Adesso che è uscito, non fatevelo scappare!

Andrea Fattori







flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N□50954
C.C.I.A.A. N□1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza

Tel.039 - 6082088

PREZZI PAZZI, PAZZIIII !

CONSOLE MD.2 + JOIPAD	209.000
CONSOLE MD.2 + GIOCO	229.000
JOYSTIC PRO 5" 6 TASTI LARGE	75.000
JOYSTIC 6 TASTI FIGHTER 1	35.000
JOYPAD PRO 4" 6 TASTI (3+3)	29.000
JOYPAD 6 TASTI FIGHTER 2	35.000

**** GIOCHI MEGADRIVE ******

ALISIA DRAGON	*39.500
ARCH RIVALS BASKET	*39.500
ARROW FLASH	*35.000
ART OF FIGHTING	*69.000
BALL JACKS	*35.000
BUBSY BOBCAT 2	*49.500
CAPTAIN AMERICA	*39.500
CHIKI CHIKI BOYS	*39.500
CORPORATION	*39.500
CRUE BALL	*35.000
DAVIS CUP TENNIS	*39.500
DYNAMITE HEADY	*89.500
FATAL FURY 2	*109.000
FIFA INTERN.SOCCER 2	*109.000
GREATEST BOXING	*39.500
GREEN DOG	*39.500
HARDBALL 94	*49.500
INCREDIBLE HULK	*59.500
INTERNATIONAL RUGBY	*39.500
JAMES BOND 007	*39.500
JOE MONTANA 3	*35.000
JOHN MADDEN FOOTB.	*35.000
KID CHAMALEON	*39.500
LHX ATTACK CHOPPER	*39.500
LOTUS TURBO CHALLENG	*39.500
MUTANT LEAGUE FOOTB.	*39.500
MYSTIC DEFENDER	*35.000
NBA JAM 2	>Telefonal
PELE'SOCCER 2	*49.500
PHELIOS	*35.000
PREDATOR 2	*39.500
PRINCE OF PERSIA	*49.500
PUGGSY	*35.000
RED ZONE	*59.500
SONIC & KNUCKLES	*109.000
SPLATTER HOUSE 2	*35.000
STEEL TALONS	*39.500
SENSIBLE SOCCER	*59.500
SUPER KICK OFF	*39.500
SUPER STREET FIGHTER	*119.000
TECHNOCLASH	*35.000
TERMINATOR	*39.500
THE LION KING	>Telefonal
TURTLES FIGHTING	*69.500
TRUXTON	39.500
WIZ N LIZ	*35.000
YU YU HAKUSYO	>Telefonal
ZOOL	*39.500

***** MEGADRIVE 32X *****

DOOM	*139.000
SUPER STAR WARS	*139.000
SUPER MOTOCROSS	*139.000
VIRTUA RACING DE LUXE	*139.000
ADATTATORE 32X PAL	*369.000

RAGAZZI !! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

PREZZI PAZZI MD. ***		PREZZI PAZZI MD. ***	
*MIGHTY Max	55.000	*RADICAL Rex	55.000
*ETERNAL Champ.	59.000	*SECOND Samurai	55.000
*NBA Jam	69.000	*S.MONACO Gp.2	32.000
*STREET Fighter 2	69.000	*CAPTAIN Planet	29.000
*ROCKET Knight Ad	39.000	*MORTAL Kombat	59.000
*STREET of Rage 3	69.000	*GUNSTAR Heroes	59.000
*MEGA Turrican	55.000	*MORTAL Kombat2	79.000
*MICKEY & Donald	49.000	*SONIC 3	79.000
PREZZI PAZZI GG. ***		PREZZI PAZZI MS. ***	
*INDIANA Jones	39.000	*STRIDER	22.000
*PSYCHIC World	29.000	*OTTIFANT	26.000
*DOUBLE Dragon	36.000	*PIT Fighter	26.000
*NBA Jam	44.000	*DRACULA	26.000
*CHUCK Rock 2	44.000	*TENNIS Aace	22.000
*PRINCE of Persia	36.000	*MERCS	22.000
*TERMINATOR	36.000	*MARBLE Madnes	22.000
PREZZI PAZZI SN. ***		PREZZI PAZZI SN. ***	
*ESPN baseball	49.000	*STREET Fighter 2	59.000
*CLIFFHANGHER	49.000	*SUPER Metroid	49.000
*MORTAL Kombat	49.000	*T.2 Arcade Gam.	59.000
*EEK The Cat	39.000	*SUPER Bomberm.	59.000
*MUSCLE Bomber	59.000	*DRACULA	49.000

CONSOLE G.GEAR+GIOCO	169.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
LENTE GAME GEAR	29.000

**** GIOCHI GAME GEAR ****

ASTERIX	*45.000
DESERT STRIKE	*55.000
FIFA INT.SOCCER	>Telefonal
GP RIDER MOTO	*45.000
MICKEY MOUSE 2	*45.000
NBA JAM 2	>Telefonal
POWER STRIKE 2	*45.000
SONIC SPINBALL	*45.000
THE LION KING	>Telefonal
TOM & JERRY	*45.000
WILLY IL COYOTE	*45.000

** GIOCHI MASTER SYSTEM **

AGASSI TENNIS	*29.000
ASTERIX	*39.000
BATMAN RETURNS	*39.000
CALIFORNIA GAMES 2	*39.000
CHUCK ROCK 2	*39.000
COOL SPOT	*39.000
DONALD DUCK 2	*39.000
JUNGLE BOOK	*39.000
MICKEY MOUSE 2	*39.000
MICKEY MOUSE CASTLE	*32.000
RENEGADE	*32.000
ROBOCOD 2	*29.000
ROBOCOPveTERMINATOR	*39.000
S.MONACO GP.2	*39.000
SIMPSONS	*29.000
SONIC 2	*39.000
SUPER OFF ROAD	*29.000
TERMINATOR	*32.000

*** GIOCHI SUPERNINTENDO ***

CONSOLE S.NINTENDO+GIOCO	229.000
JOIPAD PRO-4 TURBO	29.000
JOISTICK PRO-S-(6 TASTI)	79.000
JOYSTIC SUPER-1	49.000
BATTLETOADS/D.DRAG.	*59.000
BRETT HUUL HOKEY	*59.000
CHOPFLITER 3	*59.000
CLAYMATES	*55.000
DESERT FIGHTER	*65.000
DRAGON	*99.000
FIEVEL GOES WEST	*99.000
INCREDIBLE HULK	*69.000
INT.SUPERSTAR SOCCER	Telefonal
INTERNATIONAL RUGBY	*55.000
JURASSIC PARK 2	*79.000
LEGEND	*49.000
MECK.WARRIOR	*59.000
MICROMACHINES	*99.000
SENSIBLE SOCCER	*59.000
SOCCER KIDS	*59.000
SUPER CASTELVANIA	*59.000
SUPER KICK OFF	*55.000
SUPER STAR WARS	*99.000
TOPOLINOMANIA	*79.000
TURN & BURN	*59.000
X-KALIBER	*59.000

Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

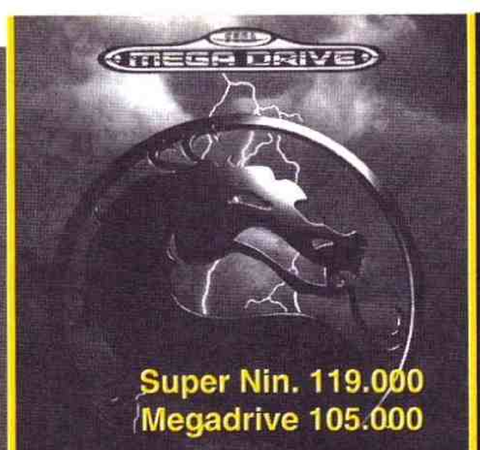
MEGADRIVE

ACCESSORI

Console	***209.000***
Adattatore Euro-Jap	**L. 15.000**
Adattatore Mega key giochi protetti	**35.000**
Joy pad 6 tasti - Sega	**28.000**
Joystick Saitek	**39.000**
Prolunga Joy pad	**15.000**
ATP TENNIS	Telefonare
BLOODSHOT	119.000
BONCKERS	109.000
BRET HULL HOCKEY	119.000
CANNON FODDER	**119.000**
CLAY FIGHTER	119.000
DAFFY DUCK HOLLYWOOD	119.000
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	**125.000**
DEMOLITION MAN	119.000
EARTH WORM JIM	129.000
FANTASY STAR 4	Disponibile
FIFA 95	109.000
IMG TENNIS	89.000
JHON MADDEN 95	119.000
JELLY BOY	109.000
LETHAL ENFORCER 2	119.000
LION KING	129.000
MANACER + 6 GIOCHI	69.000
MAXIMUN CARNAGE	89.000
MEGA TURRICAN	69.000
MICROMACHINE 2	99.000
MORTAL KOMBAT 2	105.000
N.B.A. JAM TOURNAMENT	**109.000**
N.B.A. LIVE 95	115.000
N.F.L. CLUB 95	125.000
N.H.L. 95	115.000
PAGE MASTER	119.000
PGA 3 GOLF	119.000
PITFALL	99.000
RED ZONE	115.000
POWER DRIVE	108.000
POWER RANGER	109.000
PSYCO PINBALL	115.000
RISE OF THE ROBOT	119.000
RISTAR	119.000
ROCK E BULL WINKLE	109.000
RUGBY W.C. 95	115.000
SAMURAI SHODOWN	129.000
SHINING FORCE 2	119.000
SMURT (PUFFI)	119.000
SOLEIL (RAGNACENTY)	125.000
SONIC & KNUCKLE	119.000
SONIC 2	59.000
SONIC 3	99.000
STRIKER 2	Telefonare
SUPER STREET FIGHTER 2	125.000
SYNDACATE	118.000
SYLVESTER & TWETTY	109.000
TAZMANIA 2	99.000
TINY TOON ALL-STAR	119.000
TOPOLINO MANIA	99.000
THEME PARK	Telefonare
VIRTUA RACING	129.000
WWF RAW	119.000

3 DO

Console Panasonic 3DO NTSC	**799.000**
Console Gold Star 3DO	**Offerta**
3DO Console	***799.000***
Joy pad 6 tasti 3DO	***79.000***
3D ATLAS	Telefonare
ALONE IN THE DARK	89.000
ANOTHER WORLD	105.000
BATTLE CHESS	109.000
BURNING SOLDIER	89.000
CYBERCLASH	Telefonare
DEMOLITION MAN	105.000
DRAGONS LAIR	105.000
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	95.000
FAMILY FEUD	109.000
FIFA SOCCER	109.000
FLASHBACK	Telefonare
FLYING NIGHTMARE	Telefonare
GEX	109.000
GRIDDERS	109.000
IRON ANGELS	109.000
JHON MADDEN	109.000
MEGA RACE	89.000
MAD DOG 2	Telefonare
NIGHT TRAP	109.000
NOVA STORM	Telefonare
OFF WORLD INTERCEPTOR	119.000
PATAANK	99.000
PEBBLE BEACH GOLF	109.000
POWERS KING DOM	109.000
POWER SLIDE	109.000
QUARANTINE	Telefonare
REAL PINBALL	109.000
REBEL ASSAULT	105.000
RETURN FIRE	Telefonare
RISE OF ROBOT	Telefonare
ROAD RUSH	Telefonare
SAMURAI SHODOWN	105.000
SESAME STREET 2	105.000
SEWER SHARK	109.000
SEX	Telefonare
SHERLOCK HOLMES	109.000
SHOCK WAVE	89.000
SHOCK WAVE OPERATION JUMP GATE	69.000
SLAYER D & D	89.000
SOCCER KID	79.000
SPACE ACE	109.000
SPACE HULK	Telefonare
SPACE SHUTTLE	109.000
STAR BLADE	109.000
STORM TROOP	Telefonare
STATION INVASION	Telefonare
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	99.000
SUPER WING COMMANDER	109.000
SUPREME WARRIOR	Telefonare
THE ANIMALS	115.000
THE HORDE	109.000
THE INCREDIBLE MACHINE	109.000
THEME PARK	115.000
TOTAL ECLIPSE	109.000
TWISTED	109.000
VIRTUOSO	109.000
WAY OF THE WARRIOR	109.000
WORLD CUP GOLF	109.000



Super Nin. 119.000
Megadrive 105.000

MORTAL KOMBAT®

MIDWAY Acclaim

16-BIT CARTRIDGE LICENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD. FOR PLAY ON THE SEGA MEGADRIVE SYSTEM.

International Superstar Soccer

Perfect Eleven

Super Nin. 125.000

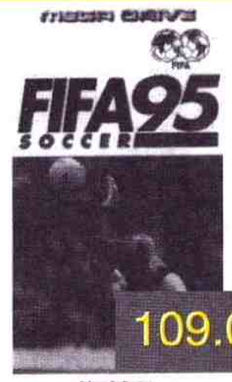
Super Nin. 127.000

NBA Jam TOURNAMENT

Megadrive 109.000

L. 129.000

PREZZI SHOCK!



109.000

EA SPORTS

JOYPAD PROGRAMMABILI A CARTUCCIE

L. 59000

L. 49000

Sono disponibili oltre alle cartuccie da programmare anche quelle già programmate con le mosse dei picchiaduro più famosi:

Mortal Kombat 2
Super Street Fighter 2
Fatal Fury 2
World Heroes

DISPONIBILI IN VERSIONE Megadrive e Supernintendo

CONSOLE 32X PAL L. 389.000

VIRTUA RACING DELUXE
DOOM
STAR WARS ARCADE
METAL HEAD
MOTOCROSS
COSMIC CARNAGE
GOLF
SUPER AFTERBURNER
MORTAL KOMBAT 2
SUPER SPACE HARRIER
Giochi per 32X disponibili in versione PAL e Genesis

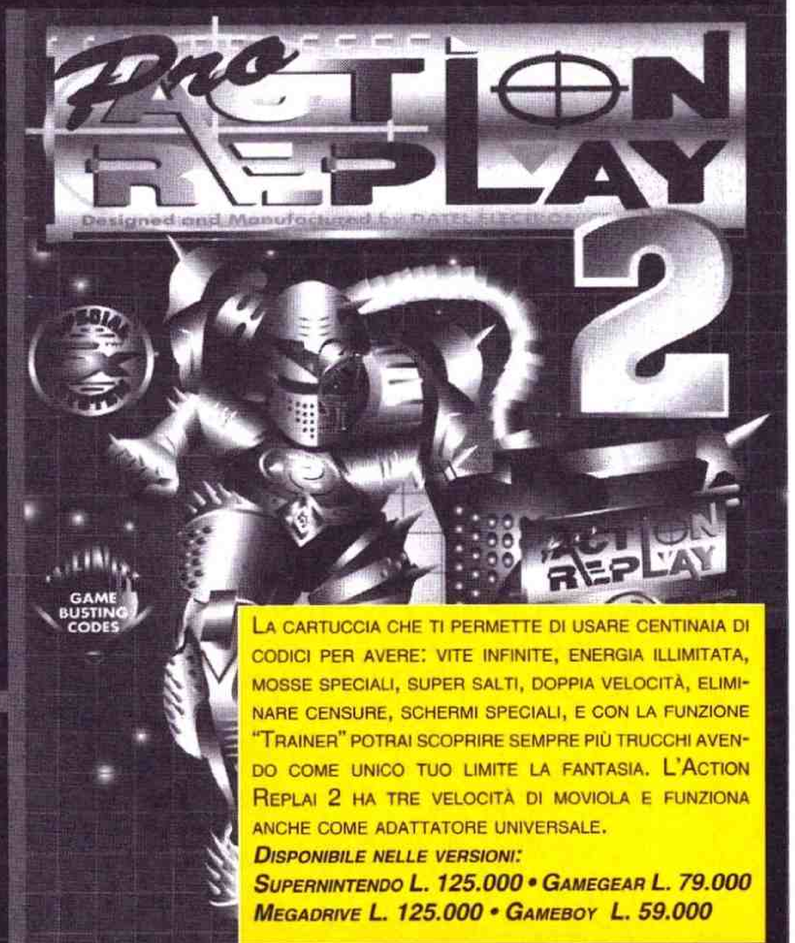
CONSOLE *Saturn* L. 1.149.000

CLOCK WORK KNIGHT
GALE RACING
MYST • TAMA
PEBBLE BEACH GOLF
VIRTUA FIGHTER
WHAN CHAI CONNECTION
VIRTUAL HYDERIDE
DEADLUS
PANZER DRAGON
DAYTONA U.S.A.
VICTORY SOCCER
GOTHA • KING FIELD

CONSOLE PSX + Ridge Racer L. 1.569.000

MOTORTOON GRAND PRIX
PARODINS DE LUXE
POWER FAMILY
THOSHINDEN
CYBER SLED
RAIDEN PROJECT

...e per saperne di più...
TELEFONACI!



LA CARTUCCIA CHE TI PERMETTE DI USARE CENTINAIA DI CODICI PER AVERE: VITE INFINITE, ENERGIA ILLIMITATA, MOSSE SPECIALI, SUPER SALTI, DOPPIA VELOCITÀ, ELIMINARE CENSURE, SCHERMI SPECIALI, E CON LA FUNZIONE "TRAINER" POTRAI SCOPRIRE SEMPRE PIÙ TRUCCHI AVENDO COME UNICO TUO LIMITE LA FANTASIA. L'ACTION REPLAI 2 HA TRE VELOCITÀ DI MOVIOLA E FUNZIONA ANCHE COME ADATTATORE UNIVERSALE.

DISPONIBILE NELLE VERSIONI:
SUPERNINTENDO L. 125.000 • GAMEGEAR L. 79.000
MEGADRIVE L. 125.000 • GAMEBOY L. 59.000

SUPERNINTENDO

ACCESSORI

Console	***199.000***
Adattatore SFX per giochi protetti	**L. 29.000**
Joy pad	**29.000**
Joypad DYNA 1	**35.000**
Joystick Super I	**49.000**
ART OF FIGHTING 2	Telefonare
BATMAN E ROBIN	135.000
CANNON FODDER	119.000
CARRIER ACES	119.000
CLAY FIGHTER	Telefonare
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	125.000
DEMOLITION MAN	Telefonare
DESERT FIGHTER	Telefonare
DINO DINI SOCCER	Offerta
DONKEY KONG COUNTRY PAL	**139.000**
DRAGON VIEW	129.000
EYE OF BEHOLDE	89.000
EMPYRE STRIKE BACK	89.000
FATAL FURY 2	89.000
FATAL FURY SPECIAL	125.000
FINAL FANTASY 3	129.000
FRANKENSTEIN	119.000
G-GUNDAM	Telefonare
ILLUSION OF GAIA	Offerta
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER	119.000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	**125.000**
JHON MADDEN 95	119.000
LION KING	Telefonare
LORD OF DARKNESS	119.000
LORD OF THE RINGS	115.000
LOST VIKINGS 2	Telefonare
MEGA MAN X 2	Offerta
MIGHT E MAGIC 3	Telefonare
MORTAL KOMBAT 2	119.000
N.B.A. LIVE 95	109.000
N.B.A. JAM TOURNAMENT	**129.000**
N.H.L. 95	119.000
POWER DRIVE	118.000
POWER INSTINCT	125.000
POWER RANGER	135.000
RETURN OF JEDI	129.000
RISE OF THE ROBOT	129.000
SAMURAI SHODOWN	129.000
SOCCER SHOOTOUT	89.000
STREET RACER	115.000
STUNT RACE FX	129.000
SUPER PUNCH OUT	119.000
SUPER STREET FIGHTER 2	119.000
SYNDACATE	115.000
THEME PARK	Telefonare
TOPOLINO MANIA	99.000
ULTIMA: THE BLACK GATE	129.000
UNIRACERS	119.000
X-MAN	119.000
W.W.F. RAW	119.000

Per qualsiasi informazione sui titoli, anche non inclusi in listino,
TELEFONACI!

LIGHT MASTER
per GAME BOY
Luce + Lente L. 19.000
Alimentatore L. 15.000

ORDINARE È FACILE

TELEFONO
dalle 10.00 alle 20.00
011 - 68.12.582

FAX 24h su 24h
011 - 68.12.582.

Spedizione a mezzo corriere espresso o spedizione postale.

RITIRO, PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

Vasto assortimento di titoli a partire da L. 19.000

SOFTWARE - NEWS
NOVITÀ SOFTWARE DAL MONDO

011 - 68.12.582

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

SIAMO APERTI TUTTI I GIORNI
DALLE 10 ALLE 20
SABATO E DOMENICA COMPRESI

SOFTWARE NEWS
Via G. Deledda, 18
10024 MONCALIERI (To)

❑ TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA ❑ TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA 12 MESI ❑ NOMI E MARCHI RIPORTATI SONO DI COMPETENZA DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

Art Direction ANTONIO FILIGNO

ƏVG COMMUNICATION - Torino

MAGIA!

CALENDARIO TORNEI

4 Marzo: Fiorano Modenese (MO). Tel. 0536/910203 (Black Magic Club)
4 Marzo: Vicenza. Tel. 0444/325489 (Blood Ring)
5 Marzo: Chieti. (Chaos League)
5 Marzo: Piombino. Tel. 0565/225238 (Punto Rosso)
5 Marzo: Rimini. Tel. 0541/52070 (Gruppo Ludico Riminese)
11 Marzo: Firenze. Tel. 055/431916 (Centro Firenze NO)
12 Marzo: Roma. Tel. 06/87136407 (Arcadia)
12 Marzo: Treviso. Tel. 0422/22780 (Loggia degli Irrealisti)
19 Marzo: Napoli. Tel. 081/7384246 (Do.S.F.A.)
19 Marzo: Macerata. Tel. 0733/32620 (Hyperion)
26 Marzo: Roma. Tel. 06/4468233 (Fata Morgana) - Torneo di Fallen Empires

Quanti dubbi avvolgono il mercato di Magic, sempre più imponente, mentre un numero incredibile di appassionati si danna per riuscire a recuperare il tempo perduto. La stragrande maggioranza dei nuovi giocatori ha visto solo di sfuggita le "vecchie" carte, quelle incredibili fonti di mana e di potere che sono state definitivamente tolte dal gioco, e la loro unica speranza è quella di vederle in edizione italiana. Ma verranno tradotte tutte le carte uscite in America? E, se sì, quando? Dare risposta a queste domande è tutt'altro che semplice, almeno per due motivi: il riservo della Stratelibri (editrice di Magic in italiano), da una parte, e la grande mole di lavoro dall'altra. Possiamo comunque aprire uno spiraglio di luce su alcuni dubbi. Per prima cosa L'Oscurità dovrebbe effettivamente arrivare in questo stesso mese, sempre che non ci siano particolari ritardi, mentre a proposito delle Legends le vostre ipotesi sono valide quanto le nostre; per certo sappiamo solo che non usciranno prima di maggio ma, comunque, entro la fine del '95. E le carte non più ristampate? Semplice, continueranno a non essere più ristampate. Black Lotus, Mox va-

rie ed eventuali, Icy Manipulator... Se proprio ci tenete, cercate di procurarvele da chi le ha!
Sul fronte americano, invece, tutta l'attenzione è accentrata sull'uscita delle Ice Age, la nuova espansione che potrà essere giocata anche autonomamente. Inutile dire che qui le ipotesi sono ancora più numerose e nebulose: c'è chi dice che sostituiranno le Revised, chi afferma che resteranno in produzione per un intero anno, chi le vuole piene di Arabian Nights e chissà cos'altro ancora.
Non ci resta che aspettare e sperare...

Andrea Fattori (in sostituzione del febbricitante MA... NdAlex)

CLASSIFICA CAMPIONATO NAZIONALE

1 Pisicchio Gabriele (65 pt.)
2 Mondini Marcello (43 pt.)
3 Duranti Francesco (41 pt.)
4 Redi Massimiliano (37 pt.)
5 Redi Andrea (34 pt.)
6 Mondini Fabio (30 pt.)
7 Biondi Cristian (28 pt.)
8 Ferraresi Alberto (25 pt.)
9 Bachini Davide (23 pt.)
10 Benvenuto Vittorio (21 pt.)
11 Bonizzoni Massimiliano (20 pt.)
12 Mugnai Marcello (19 pt.), Liverani Igor (19 pt.).

FALLEN EMPIRES

Mentre anche l'edizione Base inizia a scarseggiare, dovrebbero essere ancora disponibili un po' di Fallen Empires, ultima espansione - in ordine di tempo - della WotC. Circa 120 carte in tutto, le Fallen hanno come tema gli eserciti. Questo le rende perfette per dare vita a mazzi monotematici divertentissimi, soprattutto quando si trovano contro altri mazzi dello stesso genere.
Quella che segue è una rapida panoramica degli eserciti più interessanti.
Bianco: Soldier, Townsfolk e Clerics convivono perfettamente per dare vita a un esercito veloce e cattivo. Lo sport nazionale sembra essere quello di distruggere o rendere inoffensive le creature avversarie.
Blu: se i Merfolk erano già prima potenti, ora non li ferma più nessuno. Alcuni rubano le creature, altri le rendono indistruttibili, altri ancora volano o attraversano le montagne. Con un paio di Signori di Atlantide diventano davvero cattivi.
Nero: un sacco di Thrull diversi, ognuno con delle particolari abilità speciali, che finiscono per costituire la dieta principale degli Ebon Predator (5/5, Travolgere, Attacco Improvviso; guadagnano +1/+0 permanente se mangiano un Thrull a colazione).
Rosso: crescono i Goblin, coadiuvati dagli Orchi, ma anche i sottovalutati Nani. Eserciti d'attacco, che puntano tutto sul numero; state solo attenti a non mettere Nani e Orchi insieme...
Verde: il colore della natura, e la natura crea... tutte le carte verdi (o quasi) generano Spore, che possono essere usate per fare danni a un bersaglio, dare vita a nuove creature, guadagnare puti ferita, rigenerare o bloccare gli attacchi avversari. Dopo un inizio lento, il mazzo verde non si ferma più!
Se non avete voglia di creare mazzi apposta per le Fallen, ci sono comunque alcune carte che vale la pena procurarsi:
- Avatar: creatura bianca non comune (2/6), permette di distruggere una qualsiasi creatura semplicemente tappando tre delle proprie creature bianche.
- Seasinger: creatura blu non comune (0/1), ruba le creature all'avversario, sempre che questi abbia almeno un'isola.
- Hymn to Tourach: stregoneria nera comune, fa scartare due carte all'avversario.
- Goblin Granade: stregoneria rossa comune, basta sacrificare un Goblin per infliggere 5 danni a un qualunque bersaglio.
- Thelonite Druid: creatura verde non comune (1/1), permette - sacrificando una creatura verde - di trasformare tutte le proprie foreste in creature 2/3.

ODIS S.R.L.

COMPUTER ONE AFFILIATO

CONSOLLE · VENDITA E NOLEGGIO VIDEOGIOCHI · ACCESSORI

PIAZZA DI PONTE LUNGO, 31 • ROMA

TEL. 06/7016436 • FAX 7303635

OLTRE 1.000 TITOLI · 200 MQ DI ESPOSIZIONE

REN E STIMPY	L.	49.900
COSMIC SPACE	L.	59.900
DRAGON'S REVENGE	L.	39.900
AWESOME POSSUM	L.	59.900
BARNEY'S HIDE	L.	59.900
DR. ROBOTNIK'S	L.	55.000
FUN'N GAMES	L.	39.900
ROBOCOP 3	L.	59.900
SNAKE RATTLE	L.	39.900
SOCKET	L.	49.000
RACE DRIVIN	L.	29.900
GAUNTLET 4	L.	59.900
ZOMBIES	L.	69.000
GENERAL CHAOS	L.	39.000
WIZNLIZ	L.	39.900
G-LOC	L.	39.900
JAMES BOND 007	L.	49.900
JOE MONTANA F. 2	L.	24.900
TECMO BROWL	L.	55.000
DAVIS CUP	L.	85.000
OUTRUN 2019	L.	39.900
CHAKAN	L.	29.900
WOLFCHILD	L.	39.900
SPACE HARRIER 2	L.	29.900
FIFA INTERNATIONAL	L.	85.000
GRINDSTORMER	L.	65.000
SHAQ FU	L.	109.000
COMBAT CARS	L.	59.000
CYBERBALL	L.	39.000
THE INCREDIBLE HULK	L.	99.000
SYLVESTER AND TWEETY	L.	99.000
WIMBLEDON	L.	99.000
BALLAZ 3D	L.	79.900
DYNAMITE HEADDY	L.	79.900
ECCO THE TIDE...	L.	85.000
BEAVIS AND BUTT...	L.	89.000
CRYSTAL' S PONY	L.	69.900
DRAGON	L.	99.900
LEMMINGS 2	L.	99.000
BONKERS	L.	69.900
ANIMANIACS	L.	89.000
THE LAWNMOWER M.	L.	99.000
GENERATION LOST	L.	89.000
BUSY TOWN	L.	69.900
ROCK'ROLL RACING	L.	59.900
BRUTAL X	L.	89.000
COUNTING CAFE	L.	109.900
CLAYFIGHTER	L.	129.900
SYNDICATE	L.	119.900
LA RUSSA BASEBALL 95	L.	139.900
TOYS	L.	69.900
PIGSKIN	L.	39.900
VIEW POINT	L.	140.000
HURRICANES	L.	135.000
RED ZONE	L.	119.000
CIRCUS MYSTERY	L.	129.900
MIGHTY MAX	L.	119.900
POWER DRIVE	L.	119.900
YOGI BEAR	L.	119.900
ROM CARD FATAL FURY 2	L.	19.000
PSYCO PINBALL	L.	115.000

ESPAN FOOTBALL	L.	139.900
ESPAN HOCKEY 95	L.	139.900
THE TICK	L.	129.900
BATTLE TANK	L.	59.900
DINO DINI'S	L.	119.900
THE LION KING	L.	129.900

3DO

JOYPAD TURBO 1 X	L.	89.900
DENNIS MILLER	L.	49.900
SEWER SHARK X	L.	69.900
BACH	L.	79.900
THE ORDE	L.	69.900
JURASSIC PARK	L.	69.900
WHOSHOT		
JOHNNY R.	L.	79.900
REBEL ASSAULT	L.	89.900
LEMMINGS	L.	69.900
GRIDDERS	L.	73.900
WAY OF THE WARRIOR	L.	69.900
SHADOW	L.	79.900
STAR CONTROL II	L.	84.900
SHERLOCK HOLMES	L.	89.900
BEACH VOLLEYBALL	L.	59.900
WAIALE GOLF	L.	85.000
VR STALKER	L.	89.900
TOM KITE GOLF	L.	59.900
OFF-WORLD INTERCEPTOR	L.	89.900
STATION INVASION	L.	69.900
THEME PARK	L.	89.900
SHOCK WAVE X	L.	59.900
SUPREM WARRIOR	L.	89.900
WORLD CUP GOLF	L.	89.900
DEMOLITION MAN	L.	99.900
SAMURAI SHODOWN	L.	82.900
3D ATLAS	L.	99.900
CRIME PATROL	L.	86.900
SHOCK WAVE DATA DISK	L.	57.000
LOVE BITES	L.	49.900

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER CONFLICT	L.	29.900
SUPER CASTLEV. IV	L.	39.900
GEORGE FOREMAN'S	L.	29.900
MORTAL KOMBAT	L.	29.900
PLOK	L.	39.900
PAPERBOY 2	L.	29.900
BIZYLAND	L.	29.900
BUBSY	L.	29.900
COOL WORLD	L.	29.900
THE ADDAMS FAMILY	L.	29.900
KA-BLOOEY	L.	29.900
BLAZEON	L.	29.900
D-FORCE	L.	29.900
TOYS	L.	29.900
SUPERMARIO ALL STARS	L.	89.900
STARWING	L.	39.900

HEY PUNK ARE YOU	L.	29.900
DARIUS	L.	29.900
DRAGON'S LAIR	L.	29.900
JOHN M. FOOTBALL	L.	29.900
NHLPA HOCKEY	L.	29.900
AMERICAN GLADIATORS	L.	29.900
AMAZING TENNIS	L.	29.900
BATMAN RETURNS	L.	85.000
JURASSIC PARK	L.	49.900
FIRST SAMURAI	L.	59.900
STREET FIGHTER II	L.	29.900
ZOOL	L.	60.000
ININDO	L.	29.900
SUPER TROLL	L.	88.500
SUPER BOWLING	L.	29.900
FIREPOWER 2000	L.	29.900
ALFRED CHICKEN	L.	87.800
TURTLES IN TIME	L.	29.900
CLAYMATES	L.	79.900
MEGA MAN SOCCER X	L.	95.900
CALIFORNIA GAMES	L.	29.900
THUNDER SPIRITS	L.	29.900
CHAVEZ	L.	76.000
STAR TREK TNG	L.	49.900
DREAM TV	L.	29.900
BEBE'S KIDS	L.	49.900
WORLD CUP STIKER	L.	99.000
HARDBALL III	L.	89.000
SUPER STREET FIGHTER II	L.	129.000
STUNT RACE	L.	99.000
BAZOOKA BLITZ	L.	29.900
SOCCER KID X	L.	79.900
YOGI BEAR'S	L.	99.900
THE UNTOUCHABLES X	L.	87.000
SUPER GODZILLA	L.	81.000
ARCANA	L.	29.900
SMASH TENNIS	L.	79.000
ROBOCOP 3	L.	29.900
BILL LAIMBEER'S	L.	29.900
DOUBLE DRAGON V	L.	99.000
POWER RANGERS	L.	109.000
THE INCREDIB. HULK	L.	86.000
EEK THE CAT	L.	79.900
MAXIMUN CARNAGE	L.	99.000
FIEVEL GOES WEST	L.	99.000
GREAT CIRCUS MYSTERY	L.	99.000
WILD SNAKE	L.	69.000
SUPER MORPH	L.	79.900
VIRTUAL BART	L.	89.900
SPEED RACER	L.	79.900
SUPER ADVENTUR ISL. 2	L.	89.900
ANIMANIACS	L.	89.000
GHOUL PATROL	L.	85.000
PITFALL	L.	139.900
MICROMACHINES X	L.	99.000
SHAQ-FU	L.	92.000
BRUTAL	L.	99.900
CANNONDALE CUP	L.	119.000
HURRICANES	L.	89.900
MIGHTY MAX	L.	99.900
MICHAEL JORDAN	L.	99.000
TINY TOON 2 WILD.	L.	99.000
STAR TREK STARFLEET	L.	99.000
POWER INSTINCT	L.	99.000
MEGA MAN X 2	L.	109.000

SUPER FAMICOM

RETURN OF DOUBLE...	L.	39.900
R-TYPE III	L.	39.900
PRIME GOAL	L.	60.000
STREET FIGHTER 2 T.	L.	49.900
BEAUTY AND THE BEAST	L.	69.000
NATSUME	L.	99.000
SPINDIZZY WORLDS	L.	19.900
HYPER ZONE	L.	19.900
SUPER E.D.F.	L.	19.900
STRIKE GUNNER	L.	19.900
VALIS IV	L.	19.900
CACOMA KNIGHT	L.	19.900
SMASH TV	L.	19.900

NEO GEO

SAMURAI SPIRITS	L.	79.900
THE SUPIER SPN	L.	79.900
TOP PLAYER'S GOLF	L.	79.900
SUPER SIDE KICKS 2	L.	79.900
ART OF FIGHTING 2	L.	99.900
FATAL FURY SPECIAL	L.	99.900
TOP HUNTER	L.	99.900
FLYING POWER DISC	L.	99.900
FOOTBALL FRENZY	L.	79.900
ASD LAST GUARDIAN II	L.	79.900
SONIC WINGS 2	L.	79.900
KING OF THE MONSTERS II	L.	79.900
THE KING OF FIGHTERS 94	L.	99.900
JOYJOY KID	L.	79.900
SUPER REAL ACTION GAME	L.	79.900
LAST RESORT	L.	79.900
BURNING FIGHT	L.	79.900
KARNOU'S REVENGE	L.	79.900
BASEBALL STARS 2	L.	79.900
SAMURAI SHODOWN	L.	99.900
LEAGUE BOWLING	L.	79.900
NAM 1975	L.	79.900

ED INOLTRE...
UNA VASTISSIMA SCELTA
DI GIOCHI, A PREZZI
ECCEZIONALI, PER...

GAME BOY

GAME GEAR
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

JAGUAR

PlayStation

MEGA 32 X

SEGA SATURN
+ 1 GIOCO
L. 1.449.000

SONY PLAYSTATION
+ 1 GIOCO
L. 1.499.000

SUPER NES (USA)
+ SCART
+ ALIMENTATORE
+ 2 GIOCHI*
L. 209.000
* DA SCEGLIERE TRA: THUNDER SPIRITS, TOYS, COOL WORLD, FIREPOWER 2000, KABLOOFY, BATTLCLASH

SUPER NES PAL
+ STREET FIGHTER II
L. 209.000

MEGA 32 X
(USA)
L. 349.000

NEO•GEO CD
+ FATAL FURY
L. 999.000

3DO
+ 2 GIOCHI
L. 899.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA • RIPARAZIONE, RICAMBI E ASSISTENZA IN SEDE • PREZZI IVA INCLUSA

PROPOSTE GRAFICHE (06) 78344417

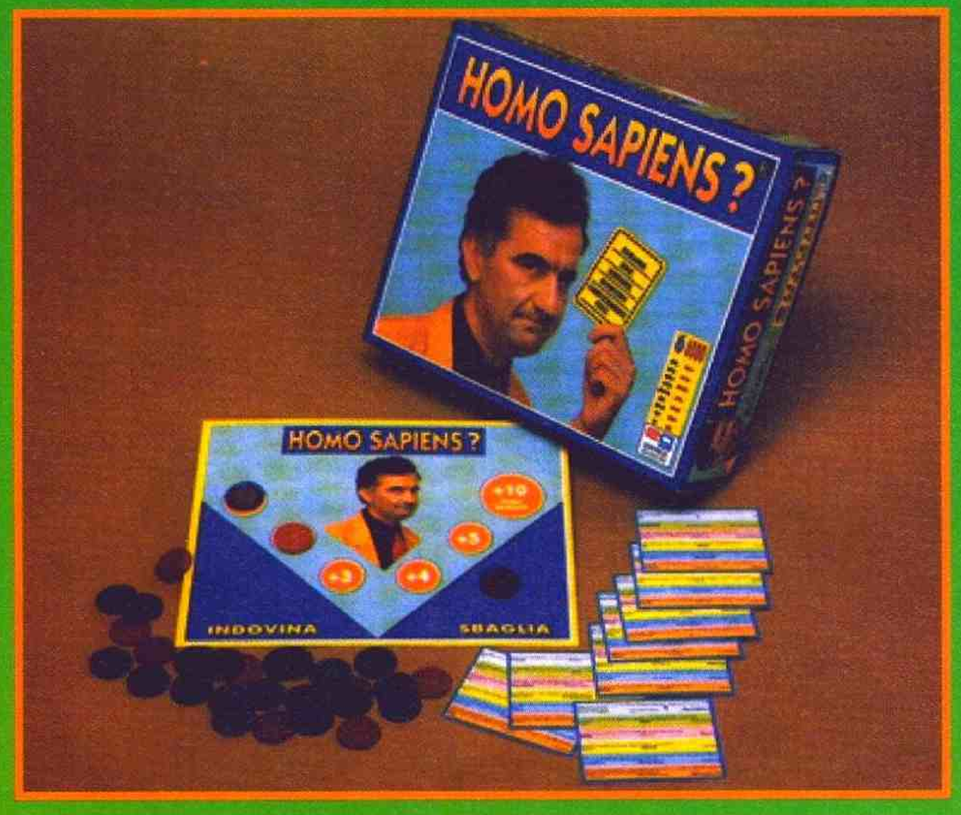
I NOMI ED I MARCHI RIPRODOTTI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI.

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

33° SALONE INTERNAZIONALE DEL GIOCATTOLO

Rieccoci qua. E come direbbe la Cosa dei Fantastici Quattro... è tempo di Salone del Giocattolo!

Un appuntamento imperdibile per tutti gli appassionati del settore, non manca neppure quest'anno il grande Salone del Giocattolo di Milano.



Gran parte delle forme ludiche - dagli scacchi alle bambole, dai modellini agli alberi di Natale - erano presenti alla manifestazione, e naturalmente non mancavano i giochi da tavolo. Vediamo cosa ci riserva il 1995 su questo fronte...

La ditta in questo senso più prolifica sembrerebbe essere ancora l'Editrice Giochi (la M.B. non era comunque presente al Salone; le dedicheremo uno speciale il prossimo mese), che da più parti prende d'assalto il mercato del gioco. Innanzitutto la linea dei Party Game, che già hanno riscosso un notevole successo nella seconda metà del '94, si arricchisce di tre nuovi prodotti. Si tratta di giochi che, come suggerisce il nome della collana, sono stati realizzati appositamente per i gruppi di amici - anche molto numerosi - che vogliono passare una serata in allegria. Il primo dei tre è Tam Tam, un "riassunto" dei più classici giochi di parola, dove i concorrenti devono fare indovinare determinati vocaboli ai propri compagni, utilizzando di volta in volta il disegno, l'imitazione, la mimica e così via. Per Homo Sapiens, secondo titolo della linea, ci avviciniamo invece ai giochi con domande di cultura generale, e il confronto con Trivial Pursuit nasce spontaneo. Giustamente l'E.G. ha preferito evitare un confronto diretto con questo gioco (che, in fondo, è sul mercato da molti anni e gode di una fama notevole), puntando invece su una maggiore velocità delle partite, più coinvolgimento e domande spesso divertenti. Il risultato è un prodotto a cui è possibile giocare anche in poco tempo, dove non ci sono i tempi morti che caratterizzano talvolta le partite a Trivial Pursuit, e con il bel faccione di Gene Gnocchi in copertina; resta comunque da verificare che la qualità delle domande sia paragonabile a quella del titolo Parker, cosa che faremo appena avremo modo di provare il gioco. Chiude la carrellata, infine, il Karaoca, una via di mezzo tra il classico Gioco dell'Oca e il karaoke, realizzato con la partecipazione della RAI, con tanto di videocassetta. Molto interessante, a proposito di quest'ultimo titolo, il fatto che la RAI preparerà delle espansioni, con nuove videocassette e nuove canzoni.

Sempre Editrice Giochi è anche A.D., Anno Domini, un boardgame di strategia ambientato nell'Europa Antica, dove quattro sfidanti si contendono il dominio del mondo (all'epoca ridotto all'Europa e poco altro). Il gioco ricorda, a prima vista, il Risiko, ma le differenze con il celebre cavallo di battaglia della E.G. sono decisamente marcate. Le carte, per esempio, non hanno più una funzione puramente accumulativa (si usavano per avere carri armati in aggiunta), ma sono molto più varie e giocabili, indubbiamente influenzate in qualche misura dal fenomeno Magic. Inutile dire che aspettiamo con ansia il prodotto finito per darvene una completa recensione.

Da parte della Clementoni troviamo un unico titolo (non è comunque detto che non ne escano altri nel corso dell'anno): Dylan Dog, il gioco da tavolo del celeberrimo Indagatore dell'Incubo, del quale parleremo in maniera più approfondita il prossimo mese. Da segnalare anche l'uscita di una nuova espansione per Atmosfear, il boardgame horror con videocassetta, che sembra ormai inarrestabile; protagonista, questa volta, sarà niente meno che la Vampira.

Nuovi titoli anche da parte della White Face, ex-G.E.MI., tra i quali spicca Novela, un boardgame che riprende con umorismo il tema delle telenovele: durante una stessa partita potrete scoprire di avere le più disparate parentele con gli altri giocatori, con risultati spesso e volentieri esilaranti.

Chiudiamo infine con una notizia che non mancherà di rallegrare i cuori di molti giocatori: la Games Workshop, dalle cui "fornaci" hanno preso vita i più grandi giochi tridimensionali del momento (Warhammer, Space Marine, Man O'War, Bloodbowl e molto altro ancora), ha deciso di invadere l'Italia. Presto sarà molto più facile reperire i loro prodotti, dai giochi ai colori alle miniature, e ci auguriamo anche di potere vedere le traduzioni di tutti i loro titoli.

Per il momento questo è tutto: ora non ci resta che aspettare l'uscita dei giochi...

Andrea Fattori

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel - Fax 081/5789319

A NAPOLI
IL PRIMO CENTRO
SPECIALIZZATO IN
GIOCHI CON
ORGANIZZAZIONE
DI CORSI E TORNEI

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

FAVOLOSO!!!! NEOGEO CD + FATAL FURY 2 L. 950.000

Offertissime Marzo '95

CONSOLE

3DO Sanyo	
3DO Panasonic FZ 10 RGB	
Sony Playstation	
Sega 32X Pal	
Saturn RGB + gioco	
Nec PC Fx	
3DO Panasonic FZ1 PAL	1.100.000

ACCESSORI

Joypad Saturn	130.000
Jiypad Playstation	140.000
Joypad PC FX	120.000
Cavo RGB Saturn	100.000
MemoryCard Saturn	70.000

MEGADRIVE

Numerose le offerte a partire da lire 20.000 su nuovo ed usato

Inoltre:

Clayfighter (Pal)	130.000
Story of Thor (Pal)	150.000
Pitfall (Pal)	100.000
NBA Jam Tourn.(Pal)	155.000
Mega Swiv (Pal)	118.000
Smurfs (Pal)	118.000
Shak Fu (Pal)	80.000

SFC/SNES/SNINTENDO

Numerose le offerte a partire da lire 40.000

NBA Jam Tournement (Pal)	
Int. S. Soccer (Pal)	150.000
Pirates Dark W.(Pal)	129.000
Parodius (Pal)	60.000
Cannon Fod. (Pal)	140.000
Clayfighter 2 (Pal)	150.000
Claymates (PAI)	70.000
Gods (Pal)	60.000
Dragon Ball Z III	Tel.

MEGA 32X

Cosmic Carnage	Tel.
Super after Burner	Tel.
V. Racing	Tel.
S. Star Wars	Tel.
Metal Head	Tel.

SATURN

Clockwork Knight	165.000
Victory Goal	200.000
Gotha	210.000
Myst	200.000

JAGUAR

Cannon Fodder	150.000
Doom	100.000
Alien VS Predator	100.000

3DO

Qarantine	Tel.
Return Fire	120.000
Supreme Warrior	120.000
Theme Park	120.000
Dragon	140.000
Need for Speed	130.000
Rebel Assault	120.000
Sewer Shark	50.000
Star Control II	100.000
S. Swing Commander	50.000
Jurassick Park	50.000

DISPONIBILI TUTTE LE NOVITÀ, NUMEROSI TITOLI ED ACCESSORI.

SONY PLAYSTATION

Toh Shin Den	220.000
Ridge Racer	220.000
Parodius	210.000
Syber Slead	220.000
Kiriken the Brade	220.000
Raiden Project	230.000
Kingsfield	220.000

NEC PC FX

Battle Heat	200.000
Team Innocent	220.000
Grisuamon II FX	200.000

GAME BOY/GAME GEAR

Smurfs	Tel.
Fifa Soccer	Tel.
Stargate	Tel.
Dragon	Tel.

NEO GEO CD

View Point	130.000
Windjammer	120.000
Aggressor	130.000
Street Hoop	120.000
King of Monster	130.000
Sengoku 1	120.000
Sengoku 2	130.000
3 Count Bount	130.000
Ghost Pilot	120.000
Soccer Brawls	120.000
Sidekicks	120.000

RIVISTE

NUMEROSE DISPONIBILITÀ

Edge
Ult. Future Games
3DO Magazine

INOLTRE:

Tutto sui:
Giochi di ruolo
Wargame - Accessori
Miniature

Giochi di Carte

Magic
Spellfire
Star Trek
Compravendita carte sfuse
Box - Bustine

Modellini

Gundam - Pattabor
Street Fighter II
Dragon Ball
e molti altri ancora

ATTENZIONE: il presente listino è solo un estratto del nostro catalogo, pertanto non comprende tutte le disponibilità e le novità. I prezzi sono datati al 5 Febbraio pertanto possono variare (solitamente in ribasso) per cui telefonare per conferme.

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

NEW GAME

Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)

VENDITA PER CORRISPONDENZA PER ORDINARE TELEFONA AL N° **030/8970849** r.a.
OPPURE MANDACI UN FAX AL N° **030/8970854**

Orari d'apertura dalle 9 alle 12 dalle 14 alle 19

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ACT RAISER	L. 79.000	DICK ENSPAIKE PALLAVOLO	L. 139.000	MADDEN '95	L. 139.000	SECRET OF MANA	L. 139.000
AEREO ACROBAT	L. 89.000	DUNGEON MASTER (USA)	L. 99.000	MAGIC SWORD (RPG)	L. 79.000	SECRET OF MANA 2 (Breath of fire)	L. 139.000
ALADDIN	L. 129.000	DENNIS THE MENACE	L. 149.000	MAGICAL QUEST	L. 149.000	SENSIBLE SOCCER	L. 89.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 79.000	EARTH DEFENCE FORCR	L. 69.000	MARIO ALL STARS	L. 119.000	SHADOW RUN	L. 119.000
ALIEN 3	L. 79.000	EARTH WORM JIM	L. 119.000	MARIO KART	L. 69.000	SHAQ FU	L. 119.000
ADDAMS FAMILY (USA)	L. 69.000	EXHAUST HEAT F1	L. 79.000	MAXIMUN CARNAGE	L. 119.000	SIDE POCKET (USA)	L. 149.000
AGURI SUZUKI F. 1	L. 99.000	EQUINOX	L. 89.000	MECHWARRIOR	L. 69.000	SYNDICATE	L. 129.000
ANDRE AGASSI (JAP)	L. 79.000	F 1 POLE POSITION 2	L. 129.000	MEGA MAN X	L. 119.000	SMART BALL (USA)	L. 79.000
ANOTHER WORLD	L. 79.000	FLASHBACK	L. 89.000	MISTER NUTZ	L. 99.000	SPACE ACE	L. 89.000
BATMAN E ROBIN	L. 149.000	F ZERO (USA)	L. 59.000	MISTIC QUEST LEGEND	L. 119.000	SPECTRE	L. 89.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIA	L. 89.000	FATAL FURY (USA)	L. 119.000	MUSYA (USA)	L. 49.000	SPIDER MAN X-MEN	L. 59.000
BATTLE CLASH	L. 89.000	FINAL FIGHT 2	L. 79.000	MONKEY (JAP)	L. 49.000	STAR WARS	L. 99.000
BIKER MICE	L. 119.000	FIRST SAMURAI	L. 129.000	MORTAL KOMBAT	L. 79.000	STARWING	L. 69.000
BLACK HAWK	L. 89.000	FATAL FURY II (USA)	L. 139.000	MICROMACHINE	L. 109.000	STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP)	L. 129.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 89.000	FLINSTONS THE TREASURE	L 139.000	MORTAL KOMBAT II	L. 139.000	STREETFIGHTER II	L. 69.000
BRUTAL	L. 139.000	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 119.000	N.B.A. JAM. T.E.	offertissima	STREET RACER	L 129.000
BUBSY THE BOBCAT	L. 79.000	GLI SBULLONATI (USA)	L. 119.000	NIGEL MANSELL F.1		STRIKE GUNNER	L. 79.000
BATTLE GRAND PRIX (USA)	L. 89.000	GODS	L. 69.000	INDY CAR RAC.	offertissima	STRIKER	L. 89.000
BELLA E LA BESTIA	L. 139.000	GSX II (JAP)	L. 49.000	NHL 95 HOCKEY	L. 119.000	STUNT RACE FX	L. 119.000
BEST OF THE BEST KARATE (USA)	L. 49.000	GOOF TROOP (PIPPO)	L. 99.000	N.F.L. FOOTBALL AMERICANO	L. 149.000	SUNSET RIDERS (Cow Boy)	L. 79.000
BIOMETAL	L. 79.000	GP1 PART 2 (USA)	L. 149.000	NIGEL MANSEL CHAMPIONSHIP	L. 119.000	SUPER BATTLETANK	L. 99.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000	HARLEYS (USA)	L. 79.000	O6 (JAP)	L. 49.000	SUPER DOUBLE DRAGON	L. 119.000
BROWL BROTHER	L. 89.000	ILLUSION OF GAIA	L. 169.000	PAC ATTACK	L. 89.000	SUPER INDIANA JONES	L. 159.000
CASTELVANIA IV	L. 89.000	INDIANA JONES'	L. 139.000	PARODIOUS	L. 59.000	SUPER KICK OFF	L. 79.000
CACOMA KNIGHT(JAP)	L. 49.000	INSPETTOR GADGET (USA)	L. 129.000	PERFECT ELEVEN (vers. italiana)	offertissima	SUPER JAMES POND	L. 129.000
CONGO'S CAPER	L. 59.000	I PUFFI	L. 119.000	PILONTWINGS	L. 59.000	SUPER PINBALL	L. 99.000
CLAYFIGHTER	L. 99.000	JOHN MADDLEN FOOTBALL '93 (USA)	L. 69.000	PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 79.000	SUPER PUTTY	L. 133.000
CYBERNATOR	L. 79.000	JURASSIC PARK	L. 79.000	PIRATES DARK WATER	L. 99.000	SUPER RETUNR OF THE JEDI	L. 149.000
DEAD DANGE (Picchiaduro)	L. 69.000	KENDO RAGE (USA)	L. 129.000	PIT FALL	L. 69.000	SUPER STREETFIGHT. II	L. 149.000
DESERT STRIKE (USA)	L. 119.000	K.O. GEORGE F. BOXING	L. 49.000	PLOK	L. 99.000	SUPER ALESTE	L. 89.000
DONKEY KONG COUNTRY (Ita)	L. 169.000	KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 69.000	POPULOUS II	L. 69.000	SUPER ICE HOCKEY (4 Players)	L. 139.000
DORAGNON	L. 49.000	LAST ACTION HERO	L. 89.000	PRINCE OF PERSIA	L. 89.000	SUPER MAN THE RETURN	L. 139.000
DRACULA	L. 69.000	LEMMINGS II	L. 129.000	RAIDEN	L. 79.000	SUPER WIDGET	L 119.000
DRAGON	L. 99.000	LESTER THE UNLIKELY (USA)	L 149.000	ROBOCOP 3	L. 69.000	SUPER OFF ROAD	L. 89.000
		LETHAL ENFORCERS	L 179.000	REN E STIMPY (USA)	L. 89.000	SUPER AQUATIC GAMES	L 119.000
		LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 149.000	RPM RACING (USA)	L. 79.000	SUPER BOMBERMAN 2 (USA)	L. 119.000
		LOST VIKINGS	L. 119.000	RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000	SUPER ADVENTURE ISLAND	L. 79.000
				RUN SABER	L. 59.000	SYLVANION (RPG)	L. 69.000

TAZMANIA	L. 89.000						
TETRIS 2 (USA)	L. 139.000						
TETRIS 2 FLASH (JAP)	L. 159.000						
TETRIS & DR. MARIO (2 giochi in 1)	L. 109.000						
TINY TOONS	L. 79.000						
THE LION KING	L. 139.000						
THE ROCKETEER (JAP)	L. 79.000						
THE BLUES BROTHERS	L. 79.000						
THE SIMPSONS	L. 109.000						
TRODDLER (USA)	L. 129.000						
THE TERMINATOR (USA)	L. 89.000						
TOM AND JERRY	L. 89.000						
TOTAL CARNAGE	L. 69.000						
TURTLES TOURN. FIGHTER	L. 149.000						
T2 APCADE GAME	L. 69.000						
ULTIMA RUNES OF VIRTUE 2	L. 149.000						
USA ICE KOCKEY (JAP)	L. 79.000						
UTOPIA (R.P.G.)	L. 89.000						
VAL D'ISERE CHAMPION SHIP	L. 139.000						
VIRTUAL SOCCER	L. 139.000						
VORTEX	L. 109.000						
WORLD HEROES	L. 129.000						
WING COMMANDER 2	L. 89.000						
WINTER OLYMPICS	L. 109.000						
WIRLO	L. 59.000						
WOLVERINE	L. 119.000						
WORLD CUP USA '94	L. 99.000						
WWF RAW	L. 139.000						
XARDION (USA)	L. 79.000						
XEYW (JAP)	L. 79.000						
YOSHI SAFARI	L. 79.000						
YOUNG MERLIN	L. 89.000						
ZELDA	L. 89.000						
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000						

Nintendo

ALLADIN	L. 89.000	DOUBLE DRAGON III	L. 45.000	LION KING	L. 89.000	RYGAR	L. 49.000
BARBIE	L. 69.000	DRAGON	L. 89.000	LOLO 3	L. 49.000	SALOMON KEY RPG	L. 49.000
BLASTER MASTER PLATT. AD	L. 67.000	DUCK HUNT	L. 49.000	METROID	L. 49.000	SMASH TV	L. 69.000
BLUE SHADOW SPARATUTTO	L. 79.000	ELITE (SIN. VOLO)	L. 69.000	NEW YORK	L. 69.000	SNAKE REVENGE	L. 49.000
BOULDER DASH AVV.	L. 49.000	FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000	NORTH & SOUTH	L. 89.000	SOLSTICE RPG	L. 49.000
CASTELVANIA 2 + ADATT.	L. 49.000	GARGOILES QUEST 2 RPG	L. 49.000	OPEL GOLF	L. 59.000	SKI OR DIE	L. 49.000
CARTOON WORKSHOP	L. 109.000	GREMLINS 2	L. 49.000	PUGSLAY SCAVENGER HUNT		SPIDER MAN	L. 49.000
		JIMMY CONNORS	L. 89.000	(FAM. ADDAMS)	L. 89.000	STAR WARS	L. 49.000
		LAND OF ILLUSION (TOPOLINO)	L. 59.000	ROAD FIGHTER	L. 49.000	STREET GANGS + ADATT.	L. 49.000
		LITTLE SAMSON PLATT.	L. 49.000	ROLAND	L. 79.000	SUPER SMASH T.V.	L. 49.000

TALE SPIN	L. 69.000						
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000						
THE FLASH	L. 49.000						
TOP GUN 2	L. 49.000						
TROG	L. 49.000						

MEGA DRIVE

ANDREA AGASSI (TENNIS)	L. 79.000	CAPTAN PLANET	L. 89.000	GODS	L. 79.000	MICHAEL JACKSON'S	L. 79.000
ARCH RIVALS	L. 49.000	CHAKAN	L. 59.000	GREENDOG	L. 89.000	MICROMACHINE	L. 89.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 69.000	CHIKI BOY	L. 49.000	GENERAL CAOS	L. 69.000	MIGHTY MAX	L. 95.000
ANOTHER WORLD	L. 69.000	CRACK DOWN	L. 79.000	GENERATION LOST	L. 109.000	MORTAL KOMBAT II	L. 139.000
ASTERIX	L. 119.000	CURSE (JAP)	L. 79.000	GAUNTLET IV	L. 115.000	N.B.A. JAM. T.E.	offertissima
ALADDIN	L. 119.000	CRACK DOWN	L. 79.000	GLOBAL GLADIATOR	L. 129.000	NIGEL MANSELL F1	
ALIEN STORM	L. 79.000	DANGEROUS SEED (JAP)	L. 69.000	G-LOC	L. 99.000	INDY CAR RAC.	L. 99.000
ALIEN 3 GENESIS	L. 79.000	DARWING 4081 (JAP)	L. 69.000	GRAN SLAM (TENNIS)	L. 49.000	NHL '94 HOCKEY	L. 139.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP)	L. 79.000	DAVIS CUP WORLD TOUR (TENNIS)	L. 99.000	GADGET TWINS - GENESIS	L. 79.000	NHL '95 HOCKEY (4 Players)	L. 129.000
ALTERED BEAST	L. 79.000	DE CAP ATTACK	L. 69.000	GUN SHIP	L. 69.000	OUTRUN 2019	L. 59.000
ALISIA DRAGON - GENESIS	L. 79.000	DESERT STRIKE	L. 89.000	GUN STAR HEROES (JAP)	L. 69.000	PIRATES - GENESIS	L. 99.000
AEREO BASTER	L. 79.000	DYNAMITE HEDDY	L. 99.000	HAUNTING	L. 99.000	PHELIOS (JAP)	L. 59.000
ARROW FLASH	L. 49.000	DR. ROBOT NIK'S	L. 99.000	HELL FIRE	L. 69.000	PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 69.000
ATOMIC RUNNER	L. 49.000	DRAGON	L. 99.000	HYPERDUNK (PALLACANESTRO)	L. 109.000	POPOLOUS II	L. 69.000
BARE KNUCKLE (JAP)	L. 79.000	DRAGON'S FURY	L. 99.000	HOOK	L. 79.000	POWER DRIVE	L. 119.000
BATMAN - GENESIS	L. 79.000	DJ BOY	L. 79.000	INCREDIBLE HULK	L. 99.000	RAMBO III (JAP)	L. 79.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000	DOUBLE HEADER HOCKEY +		INSECTOR (JAP)	L. 79.000	RASTAN SAGA II (R.P.G.) JAP	L. 79.000
BATTLE MANIA (JAP)	L. 79.000	DUBLE CLUTCH	L. 99.000	JOUNGLE BOOK	L. 109.000	RED ZONE	L. 119.000
BEAUTY AND THE BEAST (USA)	L. 99.000	FOOTBALL	L. 79.000	JURASSIC PARK	L. 89.000	RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000	EA HOCKEY	L. 49.000	JORDAN BIRDS	L. 89.000	ROLLING THUNDER 3	L. 99.000
BONANZA BROS	L. 79.000	EARTHWORM JIM	L. 139.000	JAMES POND	L. 79.000	ROCKET KNIGH	
BRUTAL	L. 109.000	EMPIRE OF STEEL	L. 69.000	JAMES POND 3	L. 99.000	ROCK'N ROLL RACING	L. 85.000
BUGGER MAN	L. 89.000	ETERNAL CHAMPIONS	L. 89.000	JEWE MASTER (JAP)	L. 59.000	ROBOCOP TERMINATOR	L. 69.000
BURNING FORCE	L. 69.000	ESWAT	L. 79.000	JAMES POND II	L. 79.000	SHAQ-FU	L. 109.000
BUSBY	L. 89.000	EVANDER HOLY FIELD'S BOXING	L. 129.000	KID CHAMELEON	L. 49.000	STREETS OF RAGE 3	L. 89.000
CUCK ROCK	L. 79.000	ELEMENTA MASTER I (JAP)	L. 79.000	KLAX - GENESIS	L. 79.000	SONIC SPINBALL	L. 129.000
COMBAT CARS	L. 49.000	EXMUTANTS	L. 49.000	LAWNMOVER MAN	L. 99.000	SONIC	L. 49.000
COSMIC SPACE HEAD	L. 69.000	FATAL FURY 2 (JAP)	L. 119.000	LAST BATTLE	L. 79.000	STREET FIGHTER II	L. 129.000
CAPTAIN AMERICA	L. 79.000	FIFA SOCCER '95	L. 109.000	LHX ATTACK CHOPP.	L. 69.000	SUPER MONACO GP. II (JAP)	L. 79.000
		FATAL LABIRINT	L. 79.000	MARVEL LAND	L. 79.000	SONIC 2	L. 89.000
		FANTASIA (TOPOLINO)	L. 99.000	MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000	SPIDER-MAN	L. 69.000
		FATMAN (JAP)	L. 49.000	MORTAL KOMBAT	L. 89.000	SHADOW DANCER	L. 79.000
		FREASURE LAND (Puzzle)	L. 79.000	MAZIN WARS	L. 79.000	SHADOW OF THE BEAST	L. 79.000
		GREATEST (BOX)	L. 129.000	MUHAMMAD ALI	L. 129.000	SHADOW OF THE BEAST II	L. 69.000
				MUT LEUGUE HOCKEY	L. 69.000	SILVESTER & TWITTEE	L. 99.000
						SNAKE RATTLE'N ROLL	L. 99.000

SPACE HARRIER	L. 69.000						
SUPER-MAN	L. 99.000						
SUPER SHINOBY 1	L. 79.000						
STREET OF RAGE II	L. 99.000						
STRIDER	L. 49.000						
SKITCHIN	L. 59.000						
SUPER HYLDE	L. 79.000						
SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000						
TAZMANIA	L. 69.000						
TAZMANIA II THE RETURN	L. 99.000						
TERMINATOR 2	L. 49.000						
THE LEGEND OF GALAHAD	L. 69.000						
TOE JAM & EARL 1 (USA)	L. 79.000						
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	L. 99.000						
TWO CRUDE DUDES	L. 79.000						
THE OTTIFANTS	L. 109.000						
TURBO OUTRUN	L. 109.000						
THE FAERY TALE	L. 79.000						
THE TERMINATOR	L. 49.000						
TALESPIN	L. 49.000						
TOPOLINO MANIA	L. 79.000						
TURTLES THE HYPERST ONE HEIST	L. 99.000						
TUNDER FORCE II	L. 79.000						
THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS	L. 79.000						
ULTIMATE SOCCER	L. 99.000						
URBAN STRIKE	L. 119.000						
VIRTUAL PINBALL	L. 109.000						
WINTER OLYMPICS	L. 79.000						
WOLVERINE	L. 89.000						
WWF RAW	L. 115.000						
YOGI BEAR	L. 129.000						
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000						

MASTER SISTEM

ACTION FIGHTER	L. 49.000	DRAGON	L. 89.000	MASTER OF COMBAT	L. 49.000	SUPER TENNIS	L. 39.000
ANDREA AGASSI	L. 96.000	FANTASY ZONE	L. 59.900	**MORTAL COMBAT 2**	L. 79.000	SUPER KICK OFF	L. 59.000
ALIEN STORM	L. 49.000	FORGOTTEN WORLD	L. 49.000	PAC MANIA	L. 49.000	STRIDER II	L. 59.000
ALIEN 3	L. 49.000	GAUNTLET	L. 69.000	POPOLOUS	L. 49.000	SHOOTING GALLERY	L. 79.000
ASTERIX	L. 59.000	G-LOC	L. 49.000	PRO WRESTLING	L. 49.000	SMASH HITS	L. 59.900
BUGGY RUN	L. 49.000	GP RIDER	L. 49.000	RAMPART	L. 49.000	SPEEDBALL 2	L. 59.000
DESERT STRIKES	L. 49.000	HEROES OF THE LANCE	L. 49.000	RENEGADE	L. 49.000	SPIDER MAN	L. 49.000
		IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.900	R. TYPE	L. 49.000	SUPER SMASH T.V.	L. 49.000
		LAND OF ILLUSION (TOPOLINO)	L. 59.000	SHINOBI	L. 49.000	TENNIS ACE	L. 69.000
		MASTER OF BARKNES RPG	L. 69.000	SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900	TERMINATOR	L. 49.000

THE FLASH	L. 49.000						
THE NINJA	L. 49.900						
THE SECRET OF SHINOBI	L. 49.000						
TRANSBOT	L. 49.000						
XENON 2	L. 69.000						
WIMBLEDON TENNIS	L. 49.000						
WINTER OLYMPICS	L. 49.000						
ZILLION II	L. 59.900						

GAME GEAR

AERIAL ASSAULT	L. 49.000	DRACULA	L. 76.000	RISE OF THE ROBOTS	L. 89.000	GAUNTLET 2	L. 67.000
AGASSI TENNIS	L. 81.000	DRAGON	L. 79.000	ROAD RASH	L. 80.000	HOOK	L. 69.000
ALESTE 2	L. 59.000	DRAGON CRYSTAL	L. 67.000	ROBOCOP 3	L. 69.000	HUNT FOR RED OCTOBER	L. 49.000
ALIEN 3	L. 49.000	ECCO THE DOLPHIN	L. 79.000	SIDE POCKET BILIARDO	L. 89.000	I PUFFI	L. 69.000
ALIEN SYNDROME	L. 67.000	FATAL FURY SPECIAL	L. 79.000	SOLITAIRE POCKER	L. 49.000	INDY INDIANA JONES	L. 75.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 79.000	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 89.000	SPACE HARRIER	L. 49.000	JIMMY CONNORS TENNIS	L. 75.000
ASTERIX THE SECRET MISSION	L. 59.000	GLOBAL GLADIATORS	L. 79.000	SPEEDTRAP ROAD RUNNER	L. 79.000	JOE & MAC CAVEMAN NINJA	L. 69.000
BATMAN RETURNS	L. 49.000	GP RIDER	L. 79.000	STAR WARS	L. 69.000	JUNGLE BOOK	L. 79.000
BOXING EVANDER HOLUFIELD'S	L. 49.000	INCREDIBLE HULK	L. 89.000	STREETS OF RAGE 1	L. 59.000	JURASSIC PARK 2	L. 49.000
CHAKAN	L. 49.000	INDY INDIANA JONES	L. 69.000	SUPER 12 IN 1	L 239.000	KIRBY'S DREAM LAND	L. 49.000
CHOPLIFTER 3	L. 89.000	LAST ACTION HERO	L. 79.000	SUPER OFF ROAD	L. 49.000	KIRBY'S PINBALL LAND	L. 69.000
CHUCK ROCK 2	L. 49.000	MICKEY MOUSE 2	L. 59.000	SUPER SMASH T.V.	L. 67.000	KUNG FU MASTER	L. 49.000
CLIFFHANGER	L. 79.000	MONSTER TRUCK WARS	L. 79.000	SUPERMAN	L. 79.000	LOONEY TUNES	L. 59.000
CRYSTAL WARRIORS	L. 49.000	MORTAL KOMBAT 2	L. 79.000	T2 JEDGEMENT DAY	L. 79.000	MARIO & YOSHI	L. 49.000
DEFENDER OF OASIS	L. 49.000	OLYMPIC GOLD	L. 59.000	TOM AND JERRY	L. 76.000	MERCENARY FORCE	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 79.000	PAC-ATTACK	L. 79.000	WIMBLEDON	L. 79.000	METROID 2	L. 59.000
DEVILISH	L. 67.000	PANIC FACTORY	L. 67.000	WINTER OLYMPICS	L. 59.000	MICKEY MOUSE	L. 59.000
		PINBALL DREAMS	L. 82.000	WWF RAW	L. 79.000	MICKEY'S DANGEROUS CHASE	L. 79.000
		POPILS	L. 67.000	WWF RAW	L. 79.000	MICROMACHINES	L. 49.000
		PRINCE OF PERSIA	L. 49.000	NBA JAM T.E.	offertissima	MONSTER TRUCK WARS	L. 69.000
		PUTT & PUTTER	L. 49.000			TARZAN	L. 69.000

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND 1	L. 54.000						
ADVENTURE ISLAND 2	L. 69.000						
ALIEN 3	L. 59.000						
BARBIE	L. 54.000						
BATMAN (CARTONI ANIMATI)	L. 49.000						
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON	L. 39.000						
Battletoads inRagnaroks World	L. 69.000						
BIONIC COMMAND	L. 59.000						
BUGS BUNNY	L. 49.000						
CHOPLIFTER 3	L. 39.000						
DARKWING DUCK	L. 59.000						
DONKEY KONG	L. 69.000						
DR. FRANKEN 2	L. 69.000						
DUCK TALES 2	L. 75.000						
EMPIRE STRIKES BACK	L. 69.000						
F-1 RACE	L. 79.000						
GARFIELD	L. 49.000						

MORTAL KOMBAT 2	L. 69.000						
NBA JAM	L. 79.000						
NIGEL MANSELL'S RACING	L. 69.000						
PARASOL STARS	L. 49.000						
POPEYE 2	L. 49.000						
PRINCE OF PERSIA	L. 59.000						
PYRAMIDS OF RA	L. 49.000						
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 79.000						
SBULLONATI	L. 49.000						
SENSIBLE SOCCER	L. 74.000						
SNOOPY'S	L. 54.000						
SPEEDY GONZALES	L. 54.000						
SPIDER-MAN 3	L. 69.000						
SPY VS SPY	L. 52.000						
SUPER 32 IN 1	L. 139.000						
SUPER 8 IN 1	L. 119.000						
SUPER JAMES POND 3	L. 73.000						
T2 JUDGMENT DAY	L. 67.000						
T2 THE ARCADE GAME	L. 67.000						
TARZAN	L. 69.000						

TESSERAE	L. 69.000						
TETRIS	L. 66.000						
TETRIS 2	L. 78.000						
THE ADDAMS FAMILY	L. 54.000						
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000						
THE FIDGETTS	L. 79.000						
TINY TOON 2	L. 60.000						
TITUS FOX	L. 49.000						
TOTAL CARNAGE	L. 49.000						
TRACK & FIELD	L. 69.000						
TURN AND BURN	L. 49.000						
TURTLES 2	L. 49.000						
TURTLES 3 RADICAL RESCUE	L. 69.000						
ULTIMA RUNES OF VIRTUE	L. 49.000						
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000						
WE'RE BACK!	L. 49.000						
WORLD CUP USA '94	L. 79.000						
WWF RAW	L. 59.000						
YOSHI'S COOKIE	L. 69.000						
ZELDA LINKS AWAKENING	L. 74.000						

MITICO!!

CON L'ACQUISTO DI 5 CARTUCCE IN OMAGGIO L'OROLOGIO DI SUPER MARIO

SUPER OFFERTE S. NES.! (PAL)

ESPIN BASEBAL **L. 49.000**
DOUBLE DRAGON 5 **L. 49.000**
MIGHTY MAX **L. 49.000**
CHOPLIFTER 3 **L. 49.000**
TURN AND BURN **L. 49.000**
SUPER BATTLETANK 2 **L. 49.000**
BATTLETOADS AND DOUBLE DI. **L. 49.000**

L'AGENDA DEL FUTURO

MIO CARO DIARIO ELETTRONICO L. 88.000

DIARIO JUNIOR ELETTRONICO L. 69.000

ADVENTURE DIARY ELETTRONICO L. 69.000

PASSPORT ELETTRONICO L. 69.000

SALA GIOCHI ELETTRONICO L. 69.000

SUPER OFFERTE MD

SHADOW OF THE BEAST **L. 29.000**
ALTERED BEAST **L. 29.000**
SPIDER MAN **L. 29.000**
MYSTIC DEFENDER **L. 29.000**
NY SKY WOODS **L. 29.000**
RUNARK **L. 29.000**
DJ BOY **L. 29.000**
SONIC 1 **L. 29.000**
FORGOTTEN WORLDS **L. 29.000**
MICHAEL JACKSON **L. 29.000**
D 11 BATTLE TANK **L. 29.000**
GHOSTBUSTERS **L. 29.000**
BATMAN **L. 29.000**
THUNDER FORCE 2 **L. 29.000**
COOL SPOT **L. 29.000**

CONSOLIAMOCI

Bene, siamo giunti anche questo mese agli annunci. Prima di ricordarvi, come al solito, l'indirizzo di questa rubrica (Xenia Ed. - ConsoleMania - Consoliamoci - Casella postale 853 - 20101 Milano) vorrei pregarvi di scrivere correttamente il titolo delle cartucce che volete vendere, in questo modo eviterete incomprensioni con noi e con gli altri lettori. In fondo non ci vuole molto a ricopiarlo dalla confezione se non ve lo ricordate...

Silvia

Vendo Super Nintendo con un joypad, cavo TV e le cartucce Super Mario All Stars e Mr. Nutz a L. 300.000 trattabili. Vendo, inoltre, Game Boy con cavi di collegamento e le cartucce Tetris e Bugs Bunny a L. 100.000. Telefonare allo 0125/929768 e chiedere di Gabriele.

Vendo Sega Mega Drive e Mega CD europei con cavi, alimentatori, imballi originali, due cd, una cartuccia, due joypad a L. 750.000. Vendo inoltre per Sega Mega Drive la cartuccia Mortal Kombat II più joypad a sei tasti a L. 100.000. Vendo per Mega CD Silpheed (USA) e Sonic (JAP) a L. 80.000 l'uno, Jaguar XJ220 a L. 40.000 e cartuccia CDX a L. 50.000. Telefonare dopo le ore 17:00 allo 049/9700821 e chiedere di Thomas.

Vendo Neo Geo con due joystick e quattro giochi a L. 500.000. Vendo anche la cartuccia World Heroes II a L. 200.000. Telefonare, ore pasti, allo 010/3774697 e chiedere di Giorgio.

Vendo i seguenti giochi europei per Sega Mega Drive: Moonwalker a L. 45.000, Golden Axe a L. 45.000, Altered Beast a L. 35.000, Super Real Basketball a L. 45.000, Sonic a L. 50.000, Castle of Illusion a L. 50.000, Fantasia a L. 50.000, Jewel Master a L. 50.000, Shadow of the Beast a L. 55.000, Pit Fighter a L. 60.000, Terminator II a L. 55.000, oppure tutto in blocco a L. 535.000. Telefonare dalle ore 19:00 alle ore 21:00 allo 02/9521830 e chiedere di Giuseppe.

Vendo Sega Mega Drive con due pad, convertitore e undici giochi a L. 600.000. Telefonare allo 0573/22632 e chiedere di Davide.

Vendo Sega Mega Drive con due joypad, adattatore universale e sette giochi a L. 600.000. Telefonare, ore serali, allo 081/642347 e chiedere di Enzo.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nes: F1 Circus, Road Runner, Pilot Wings, Final Fight, SFIIT, Out to Lunch, Euro Football Champ, Mortal Kombat e Out of This World. Telefonare allo 0187/494145 e chiedere di Alex.

Vendo Sega Master System con cavo TV, un joypad e sette giochi: Paper Boy, Shinobi, Sonic, R-Type, Altered Beast, Pro Wrestling, Mercs più Alex Kidd incluso a L. 350.000. Telefonare alle ore 13:30 o dopo le ore 20:30 allo 0586/421337 e chiedere di Jiuliano.

Vendo Neo Geo più dieci giochi a L. 1.300.000. Vendo anche Super Nes (USA) più Actraiser II, Zelda III, adattatore universale a L. 395.000. Vendo Game Boy a L. 80.000. Telefonare allo 0125/57320 e chiedere di Gianluca.

Vendo Sega Mega Drive completo di due joypad, cavo antenna, alimentatore e le seguenti cartucce: James Pond III, The Addams Family, Global Gladiators, Rocket Knight Adventures, Castle of Illusion, Risky Woods, Chester Cheetah e Wonderboy in Monster World. Il prezzo è da concordare. Vendo anche Lynx più valigetta e quattro giochi a L. 100.000 trattabili.

Vendo Nintendo 8 bit con quattro giochi a L. 370.000. Telefonare, dalle ore 14:00 alle ore 17:00 oppure dalle ore 20:30 alle ore 22:30 allo 0874/823532 chiedendo di Vincenzo.

Vendo Game Boy completo di cuffie, connettore per giocare in doppio e le seguenti cartucce: Tetris, Super Mario Land, Super Mario Land II, Areostar e Hamburger a L. 200.000 trattabili. Telefonare, ore pasti, allo 0444/543912 e chiedere di Marco.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Game Gear a L. 30.000 l'una: Dragon Cristal, G-Loc e TazMania. Vendo inoltre per Super Nintendo versione Pal la Final Fight a L. 60.000 trattabili e Road Runner a L. 80.000 non trattabili. Telefonare, ore pasti, allo 0543/84353 e chiedere di Cortesi Paolo.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Terminator II, Wrestle War, Super Off Road, Quack Shot, Cyborg Justice, King of The Monsters, Rolo to the Rescue, The Hyperstone Heist, Streets of Rage, Streets of Rage II, Captain America, California Games, Road Rash II, Sunset Raiders, Sonic, Sonic II, Golden Axe II. Per alcuni di questi giochi offro trucchi e password. Telefonare dopo le ore 20:00 allo 02/92111559 e chiedere di Andrea o lasciare un messaggio alla segreteria telefonica.

Vendo Sega Mega Drive completo di quattro cartucce, Mega Key e Arcade Power Stick a L. 300.000. Telefonare, ore pasti, allo 081/7673591 e chiedere di Alberto.

Vendo Sega Game Gear a L. 169.000. Telefonare allo 089/229801 e chiedere di Valerio.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: James Bond 007 the Duel, Cyborg Justice, Thunder Force II, Arnold Palmer Tournament Golf a L. 135.000. Telefonare, ore pasti, allo 02/99051684 e chiedere di Tonino.

Vendo per Neo Geo CD i seguenti giochi a L. 60.000 l'uno: Fatal Fury Special, Samurai Spirit, S.Side Kicks II e Art of Fighting II. Telefonare, ore pasti, allo 02/58313952 e chiedere di Stefano.

Vendo Sega Mega Drive completo di undici cartucce e adattatore per giochi giapponesi a L. 450.000. Telefonare, ore pasti, allo 011/9773059 e chiedere di Fabrizio.

Vendo Game Gear con quattro cartucce e adattatore per 220v a L. 200.000. Inoltre scambio o vendo le cartucce Street Fighter II Turbo a L. 80.000 e Batman Returns a L. 50.000. Telefonare, ore pasti, allo 679364 e chiedere di Luca.

Vendo Sega Mega Drive con alimentatore, un joypad e i seguenti giochi: Sonic, Altered Beast, Crue Ball, 688 Attack Sub, Strider, Eswat, Ghostbusters, World Cup Italia '90, Moonwalker, Desert Strike, Another World, Aladdin, Street Fighter II SCE a L. 450.000. Telefonare allo 02/55213932 e chiedere di Paolo.

Vendo Game Boy più guscio protettivo Konix, cavo per due giocatori, cuffie e i seguenti giochi: Tetris, The Addams Family, Bram Stoker's Dracula, Power Race a L. 280.000. Vendo, inoltre, Game Gear con guscio protettivo

Meliconi (con cinghia per metterlo al polso), carica batterie (quattro posti) per pile 1,5 volt e i giochi: Columns e Master of Darkness a L. 200.000. Telefonare, dalle ore 14:00 alle ore 22:00, allo 06/30810856 e chiedere di Alessandro. Annuncio sempre valido.

Vendo Super Famicom con due joystick, cavo scart, alimentatore e quattro giochi (Batman Returns, F-Zero, Super Tennis, Magical Quest) a L. 400.000. Vendo, inoltre, le seguenti cartucce per Neo Geo: Fatal Fury (L. 100.000), Art of Fighting (L. 150.000), World Heroes (L. 150.000). Telefonare, ore pasti, allo 031/278408 e chiedere di Alessandro.

Vendo Super Nintendo europeo più joypad e sei giochi a L. 600.000 trattabili. Oppure scambio il tutto con Neo Geo più un gioco. Telefonare allo 031/763553 e chiedere di Davide.

Vendo NES (versione italiana) più due joypad e cinque giochi a L. 200.000. Telefonare allo 0175/47350 e chiedere di Mauro.

Vendo NES con dodici cartucce a L. 700.000. Telefonare, ore pasti, allo 06/2574775 e chiedere di Rita. Annuncio valido per Roma e dintorni.

Vendo Sega Mega Drive più Mega CD (USA), cavi, cinque cartucce e quattordici CD a L. 800.000 non trattabili. Vendo molte cartucce per Sega Mega Drive a L. 50.000 l'una. Telefonare allo 041/4569909 e chiedere di Simone. Annuncio valido per la regione del Veneto.

Vendo Super Nes più cinque giochi (Mario World, Mario All Star, Alien III, Contra III, Tiny Toons) a L. 360.000. Telefonare, ore 21:00, allo 0575/354595 e chiedere di Giovanni.

Vendo cartucce per Super Nes a L. 65.000 l'una. Vendo inoltre per Neo Geo Wind Jammers a L. 100.000. Telefonare, dalle ore 20:30 alle ore 22:30, allo 085/4151891 e chiedere di Antonello.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Alisia Dragon a L. 25.000, David Robinson's Supreme Court a L. 35.000, European Club Soccer a L. 40.000, Joe Montana II a L. 35.000, Last Battle a L. 30.000, NHLPA Hockey '93 a L. 55.000, Sonic a L. 22.000, Super Hang-On a L. 35.000, oppure in blocco a L. 265.000. Telefonare dalle ore 19:00 in poi allo 0332/722773 e chiedere di Ivan.

Vendo Super Famicom più tre joypad, cavi e quindici cartucce. Vendo anche le cartucce singolarmente. Telefonare allo 051/943030 e chiedere di Michele o di Nicolò.

Vendo la cartuccia "Street Fighter II" per Super Nintendo a L. 100.000. Telefonare, alle ore 20:00, allo 0385/52323 e chiedere di Andrea.

Vendo in blocco o separatamente Neo Geo versione giapponese (L. 350.000), due joystick (L. 60.000), Memory Card (L. 40.000) e i seguenti giochi: Ghost Pilot (L. 40.000), Sengoku (L. 80.000), Sengoku II versione giapponese (L. 150.000), Fatal Fury Special (L. 180.000), Art of Fighting II (L. 250.000). Telefonare allo 0881/635874 e chiedere di Marco.

Vendo Sega Mega Drive con due joypad e tredici cartucce a L. 900.000. Telefonare allo 02/2532929 e chiedere di Maurizio. Annuncio valido per Milano e provincia.

Vendo Sega Mega Drive giapponese più tre joypad (di cui uno a sei tasti), Last Battle, Street Fighter II Champion Edition, Mega Key a L. 250.000. Vendo, inoltre, per Super Nes la cartuccia Street Fighter II a L. 90.000, la cartuccia Mortal Kombat a L. 85.000 e la cartuccia Donkey Kong Country a L. 99.000. Telefonare allo 051/6151601 o allo 0962/22046 e chiedere di Francesco.

Vendo Nintendo Pal più tre joypad, adattatore Jap-Usa, Super Mario World, Fatal Fury (USA), Super Castlevania IV (USA), Street Fighter II a L. 200.000. Vendo, inoltre, i seguenti giochi: Dead Dance, Bubsy, UN Squadron a L. 40.000 l'uno; Batman Returns, Mortal Kombat, Hokuto No Ken VI, Art of Fighting, Final Fight II, World Heroes, Super Spike Volley II, Dragonball Z II a L. 70.000 l'uno; Dragon, Super Street Fighter II, Mortal Kombat II, Super Mario Kart, Fatal Fury II a L. 100.000 l'uno. Telefonare, ore serali, allo 091/349112 e chiedere di Roberto.

Vendo Atari 7800 più alimentatore, cavo, un joystick, due joypad e venti giochi a L. 150.000 trattabili, oppure scambio il tutto con un Game Boy più tre giochi, con un Super Nintendo più un joypad o con un Sega Mega Drive più un joypad. Telefonare, dalle ore 14:30 alle ore 16:00 o dalle ore 20:20 alle ore 22:00, allo 090/9920164 e chiedere di Fausto.

Vendo Neo Geo con un joystick e otto giochi a L. 1.300.000. Telefonare, ore serali, allo 0587/730673 e chiedere di Michele Ceccotti.

Vendo Super Nintendo 16 bit USA più due joypad, presa scart, adattatore via rete e Super Mario World a L. 220.000 trattabili. Scrivere a Vito Longo - via Guido Dorso A/1 - 70026 Modugno BA.

Vendo Sega Master System con due control pad, Light Phaser e i seguenti giochi: Bonanza Bros, Sonic, Olympic Gold, Asterix, Tennis Ace, Putt e Putter, Maze Hunter 3d con 3d glasses, Rastan, Out Run 3d, Aztec Adventure, Casino Games, Populous con Hang-On on, Safari Hunt e Lumaca incorporati a L. 300.000. Oppure ogni singola cartuccia a L. 25.000 o a L. 20.000. Telefonare, dopo cena, allo 06/9694862 e chiedere di Giovanni.

Vendo NES control deck completo di pistola Zapper, due joystick, trasformatore e le seguenti cartucce: California Games, Bigfoot, Mega Man II, T2 The Judgement Day, Super Mario Bros, Mario Bros II, Mario Bros III, The Goonies II e Jackie Chan's. Telefonare allo 0323/503838 e chiedere di Paolo.

Vendo Star Wars Arcade per Sega 32x a L. 95.000, oppure lo scambio con Doom o Virtua Racing Deluxe. Telefonare, ore serali, allo 02/27208657 e chiedere di Lai Ugo.

Vendo Sega Mega Drive con Sega Mega CD, cartuccia CDX, tre CD, quattro cartucce a L. 550.000. Telefonare dopo le ore 20:00 allo 049/641387 e chiedere di Cristian.

Vendo Sega Mega Drive pal con un joystick e le seguenti cartucce: Chuck Rock, James Pond II, Sonic, Ghouls'n'Ghosts, Fantasia, Wonder Boy V e Castle of Illusion a L. 400.000, oppure vendo le cartucce a L. 35.000 l'una o in blocco a L. 170.000. Prezzi trattabili. Telefonare, dalle ore 14:00 alle ore 15:00, allo 0923/951696 e chiedere di Cristian.

Vendo Sega Mega Drive con quattordici cartucce a L. 1.250.000. Vendo, inoltre, Sega Game Gear più otto cartucce a L. 650.000 e Game Boy più undici giochi a L. 650.000. Vendo NES più nove cartucce a L. 550.000. Telefonare, dalle ore 14:30 alle ore 15:00, allo 0433/93245.

Vendo Sega Mega Drive con un joypad, un joystick, adattatore universale e le seguenti cartucce: Aladdin, Mortal Kombat, Taz Mania, Bubsy, Sonic, Sonic II, Sparkster a L. 500.000. Telefonare, dalle ore 10:00 alle ore 12:00, allo 0586/403842 e chiedere di Paolo.

Vendo per Game Boy le seguenti cartucce: Shadow Warriors a L. 25.000, Kung Fu Master a L. 20.000, Super Mario Land a L. 25.000, Flash a L. 20.000, Probotector a L. 25.000. Telefonare, ore pasti, allo 02/90661411 e chiedere di Simone.

Vendo i seguenti giochi per Super Nes: Volley Ball a L. 45.000, Super Soccer a L. 50.000, FIFA International a L. 70.000, Kick Off a L. 50.000, Amazing Tennis a L. 40.000, Boxing a L. 45.000, Simpson a L. 40.000, o, in blocco, a L. 300.000. Scrivere a : Bevilacqua Andrea - via Alessandro Polidori 1 - Viterbo.

Vendo i seguenti giochi per Sega Mega Drive: Splatter House a L. 60.000, Sonic a L. 20.000, Rocket Knight Adventures a L. 50.000, Cyborg Justice a L. 50.000, Fatal Fury a L. 60.000, Streets of Rage III a L. 80.000. Vendo inoltre Nintendo 8 bit, due pad, pistola più cinque giochi a L. 220.000, oppure separatamente Nes, pistola, due pad a L. 100.000 e i giochi a: Tom & Jerry L. 60.000, Total Recall L. 50.000, Top Gun L. 40.000, Super Mario più Duck Hunt L. 20.000. Telefonare allo 0578/226962 e chiedere di Luca.

GAMES FACTORY

SUPER NINTENDO-FAMICOM

BATTLE MASTER	£. 69.000
BEAUTY AND THE BEAST	£. 84.000
BLACK THORN	£. 95.000
BRUTAL	£. 98.000
FATAL FURY SPECIAL	£. 129.000
JOUNGLE BOOK	£. 84.000
KING OF DRAGON	£. 99.000
MORTAL KOMBAT II	£. 115.000
MUSCLE BOMBER	£. 99.000
N.B.A. JAM	£. 79.000
R-TYPE III	£. 84.000
SOCCER SHOT-OUT	£. TELEFONARE
SUPER STREET FIGHTER II	£. 129.000
TOPOLINO MANIA	£. 129.000
WINTER OLIMPICS	£. 89.000
WILD GUNS	£. 95.000
WORLD HEROES II	£. 99.000

GAME BOY

OFFERTISSIME DEL MESE:

PRO-TENNIS · COOL WORLD · BUBBLE BOBBLE JR. · SD FIGHTER · BATTLETOADS 2 SPIDERMAN 3 · ROD-LAND · JOE AND MAC

THE JETSONS · DORDEMON 2 · DARKMAN I BLUES BROTHERS · FLINSTONES · PARASOL STARS · MC DONALDLAND · DARK WING DUCK

8 GIOCHI A SOLE £. 99.000

THE FUTURE IS HERE!

SEGA SATURN + VIRTUA FIGHTER
£. 1.190.000

SONY PLAYSTATION + RIDG RACER - TOSHIDDEN
£. 1.390.000

GAME GEAR

TERMINATOR 2 + MORTAL KOMBAT
JURASSIC PARK + TALE SPIN
LA SIRENETTA + STREET FIGHTER
TOM E JERRY + GLOBAL GLADIATORS
INDIANA JONES + HOME ALONE
DORAEMON + BATMAN RETURN

12 GIOCHI A SOLE £. 149.000

OFFERTE SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY
(PAL) £. 129.000

BATMAN & ROBIN
(PAL) £. 99.000

Studio SOLUZIONI 049/8077033

IMPORTAZIONE E VENDITA VIDEO GAMES • LISTINI SPECIALI PER RIVENDITORI • **TEL. 049/807.37.45** • FAX 049/807.26.73

VIDEO GAMES COMPUTER

ARIVIVIS

Via V. Monti, 26 (ang. P.zza I° Maggio 13)
20094 CORSICO (MI) - Tel. (02) 4408143

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II + GIOCO
L. 239.000

ACQUATIC GAMES	L. 49.000
BARKLEY	L. 99.000
BASEBALL MLBPA E.A.	L. 119.000
BATMAN & ROBIN NEW	TELEFONARE
BATTLE TOADS	L. 59.000
BOB	L. 99.000
BRUTAL	L. 89.000
BUBSY II	L. 99.000
CAPTAIN AMERICA	L. 49.000
CASTELVANIA	L. 99.000
CHAKAN	L. 69.000
CHAMPIONS WORLD CLASS	L. 99.000
CHELNOV	L. 59.000
CLIFF HANGER	L. 79.000
COLUMS IV	L. 89.000
CRUE BALL	L. 59.000
CYBER BALL	L. 39.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 49.000
DINOSAURS	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 69.000
DR. ROBOTNIK	L. 89.000
DRAGON	L. 99.000
DUNE II	L. 109.000
EA TENNIS	L. 99.000
ETERNAL CHAMPION	L. 79.000
F1 DOMARK	L. 89.000
F-117 NIGHT STORM	L. 49.000
FATAL FURY II	L. 119.000
FIFA INT. SOCCER 95	L. 109.000
GAUNTLET IV	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 49.000
GENERATION LOST	L. 79.000
GRANDE SLAM TENNIS	L. 49.000
GUNTAR HEROES	L. 69.000
HAUNTING	L. 89.000
HIPER DUNK	L. 99.000
HOOK	L. 99.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 99.000
IL TAGLIAERBE	L. 69.000
JAMES BOND 007	L. 69.000
JAMES POND III	L. 49.000
JAMMIT	L. 89.000
JOHN MADDEN 95	L. 119.000
JORDAN VS BIRD	L. 59.000
JUNGLE STRIKE	L. 89.000
JURASSIC PARK	L. 69.000
KAWASAKY SUPER BIKES	TELEFONARE
KING SALMON	L. 69.000
LEMMINGS II	L. 119.000
LHX ATTACK	L. 49.000
LIBERTY OR DEAT	L. 99.000
LION KING	L. 119.000
LOTUS II	L. 49.000
MARKOS MAGIC FOOTBAL	L. 49.000
MARIO ANDRETTI RACING	L. 109.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	L. 115.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 49.000
NBA ALL STAR CHALL	L. 59.000
NBA JAM	L. 69.000
NBA JAM T.E.	L. 99.000
NBA LIVE 95	L. 119.000
NHL HOCKEY 95	L. 119.000
NORMY'S	L. 99.000
OTTIFANT	L. 89.000
PELÉ	L. 69.000
PHANTASY STAR 4	TELEFONARE
PIG SKIN	L. 69.000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 99.000
PITFALL	L. 119.000
POWER MONGER	L. 49.000
POWER RANGERS	L. 119.000
PRINCE OF PERSIA	L. 59.000
PUGGSY	L. 39.000
RED ZONE	L. 89.000
ROCKET NIGHT ADV.	L. 59.000
SENSIBLE SOCCER	L. 69.000
SHAQ FU	L. 109.000
SOCCER II	L. 109.000
STRETT OF RAGE III	L. 119.000
STRET RACER	TELEFONARE
STRIDER II	L. 59.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 139.000
SYLVESTER & TWITTY	L. 109.000
T2 J.D.	L. 59.000
TECNO CLASH	L. 59.000
TERMINATOR	L. 79.000
TINY TOON ALL STAR	L. 59.000
TOPOLINOMANIA	TELEFONARE
TREAUSURE LAND	L. 89.000
TURRICAN	L. 89.000
URBAN STRIKE	L. 109.000
VIRTUAL PIBALL	L. 59.000
WIZ'N' LIZ	L. 79.000
WORLD CLASS SOCCER	L. 99.000
YOGI BEAR	L. 109.000
ZOOL	L. 49.000
X MEN 2	TELEFONARE

SUPERNINTENDO

S.NINTENDO + GIOCO
L. 239.000

ALL AMERICA CHAMP. FOOTBALL	L. 59.000
BOB	L. 99.000
BOMBER MAN 2	L. 99.000
CACOMA KNIGHT	L. 59.000
CALIFORNIA GAMES	L. 59.000
CHOPFLIFTER III	L. 59.000
CLAY FIGHTER II	TELEFONARE
COLUMNS	L. 139.000
COTTON	L. 139.000
DARIUS TWIN	L. 49.000
DESERT FIGHTER	L. 69.000
DIMENSION FORCE	L. 49.000
DONKEY KONG COUNTRY	L. 139.000
DOUBLE DRAGON 5	L. 139.000
DRAGON	L. 99.000
F1 POLE POSITION II	L. 119.000
FAMILY DOG	L. 79.000
FATAL FURY SPECIAL	TELEFONARE
GEORGE FOREMAN KO BOXING	L. 79.000
GODS	L. 49.000
GUN FORCE	L. 99.000
IL TAGLIAERBE	L. 59.000
ILLUSION OF GAJA	L. 119.000
INTERNATIONAL STAR SOCCER	TELEFONARE
JAMES POND	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 79.000
KARL RIPKEN JR. BASEBALL	L. 69.000
KING OF THE MONSTER II	L. 99.000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	L. 59.000
LAST ACTION HERO	L. 89.000
LEGEND	L. 109.000
LEMMINGS I	L. 129.000
LETHAL WEAPON	L. 89.000
LION KING	L. 139.000
MADDEN 95	L. 119.000
MAGIC ADVENTURE	L. 99.000
MICROMACHINE	L. 119.000
MORTAL KOMBAT	L. 59.000
MORTAL KOMBAT II	L. 119.000
NATSUME CHAMP WRESTLING	L. 119.000
NBA 95	L. 139.000
NBA JAM T.E.	L. 139.000
NHL HOCKEY 95	L. 129.000
OUT TO LUNCH	L. 99.000
PITFALL	L. 139.000
PIT-FIGHTER	L. 69.000
RETURN OF SUPERMAN	L. 119.000
ROCKY RODENT	L. 99.000
RUSHING BEAT	L. 49.000
SENGOKU	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 59.000
SHADOWRUN	L. 79.000
SHAQ FU	L. 99.000
SLAM MASTER	L. 119.000
SPECTRE	L. 99.000
STREET RACER	L. 109.000
STUNT RACE FX	L. 99.000
SUPER BALLTE TANK II	L. 59.000
SUPER ICE HOCKEY	L. 99.000
SUPER NINJA BOY	L. 89.000
SUPER STREET FIGHTER II	OFFERTA
SUPER WRESTLE MANIA	L. 89.000
T2 JUDGMENT DAY	L. 79.000
T2 ARCADE GAME	L. 59.000
THE GREAT WALDO SEARCK	L. 49.000
THE INCREDIBLE HULK	L. 119.000
THE ROCKETEER	L. 59.000
TIME SLIP	L. 59.000
TOPOLINOMANIA	L. 119.000
TURN N BURN	L. 69.000
ULTIMATE FIGHTER	L. 119.000
UTOPIA	L. 89.000
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	L. 129.000
VIRTUAL BART	L. 119.000
VORTEX	L. 119.000
WAGAN ISLAND	L. 49.000
WING COMMANDER	L. 59.000
WINGS	L. 79.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	L. 49.000
YOGI BEAR	L. 99.000
YOSHI'S SAFARY	L. 89.000
X-MAN	L. 139.000

32 X

MEGA D. 32 X
L. 399.000

AFTER BURNER	L. 149.000
COSMIC CARNAGE	L. 149.000
DOOM	L. 159.000
SPACE HARRIER	L. 149.000
STAR WARS	L. 159.000
VIRTUAL RACING DE LUXE	L. 159.000

MASTER SYSTEM

AGASSI TENNIS	L. 49.000
ASTERIX	L. 49.000
BATMAN RETURNS	L. 49.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 49.000
CHUCK ROCK	L. 39.000
COOL SPOT	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 39.000
DONALD DUCK II	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	L. 89.000
PIT FIGHTER	L. 39.000
PUTT & PUTT	L. 29.000
ROAD RUNNER	L. 49.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 49.000
SIMPSON	L. 29.000
SONIC CHAOS	L. 49.000
SPEED BALL	L. 29.000
SPIDERMAN	L. 49.000
STREET OF RAGE II	L. 49.000
SUPER KICK OFF	L. 49.000
SUPER MONACO GP II	L. 49.000
SUPERMAN	L. 49.000
THE FLASH	L. 49.000

SATURN

PAL + GIOCO
L. 1.459.000

CLOCKWORK NIGTH	L. 159.000
GALE RACER	L. 149.000
GOTHA	TELEFONARE
MYST	TELEFONARE
VICTORY GOAL	TELEFONARE
VIRTUAL FIGHTER	TELEFONARE

JAGUAR

JAGUAR + GIOCO
L. 619.000

SONY

PLAY STATION + GIOCO
TELEFONARE

GAME BOY

GAME BOY + GIOCO
L. 139.000

4 IN 1 FUN PAK VOLUME 2	L. 65.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 59.000
BATMAN RETURN	L. 49.000
BUBSY II NEW	TELEFONARE
BUGS BUNNY II	L. 49.000
CHOPLIFTER III	L. 39.000
COOL BALL	L. 29.000
CONTRA	L. 59.000
DAFFY DUCK	L. 65.000
DENNIS THE MENACE	L. 65.000
DONKEY KONG	L. 69.000
DRACULA (BRAM STOKER)	L. 59.000
DUCK TALES	L. 49.000
FERRARI G.P.	L. 49.000
FIFA SOCCER NEW	TELEFONARE
GOLF	L. 49.000
HUDSON HAWK	L. 55.000
INDY JONES & THE LAST CRUSADE	L. 49.000
JUNGLE STRIKE NEW	TELEFONARE
JURASSIK PARK	L. 49.000
LAST ACTION HERO	L. 55.000
LEMMINGS II	L. 49.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 49.000
LION KING	TELEFONARE
LITTIS SUMMER	L. 55.000
LOONEY TUNES II	L. 59.000
MEGALIT	L. 39.000
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	L. 59.000
MICROMACHINE	L. 65.000
MONSTER TRUCK WARS	L. 69.000
NBA ALL STAR II	L. 49.000
NINJA BOY 2	L. 49.000
OUT OF GAS	L. 49.000
OUT TO LUNCH	L. 59.000
PIT-FIGHTER	L. 39.000
POWER RANGERS	L. 69.000
PYRAMIDS OF RA	L. 39.000
RACE DAYS	L. 69.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 69.000
SAMURAI SHOWDOWN	L. 69.000
SOCCERMANIA	L. 49.000
SPIDERMAN II	L. 49.000
SPORT ILLUSTRATED	L. 69.000
STARGATE	L. 59.000
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	L. 59.000
SUPER BATTLETANK	L. 65.000
SUPER MARIO LAND	L. 39.000
SUPER MARIO LAND 2	L. 49.000
SUPER MARIO LAND 3	L. 65.000
TARZAN	L. 69.000
THE HUMANS	L. 49.000
TITUS THE FOX	L. 59.000
TRACK AND FIELD	L. 49.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
WAVE RACE	L. 39.000
YOGI BEAR	L. 65.000
ZOOL	L. 59.000

NEO GEO CD

NEO GEO CD + GIOCO
L. 1.069.000

AEROFIGHTERS 2	L. 109.000
AGRESSORS OF DARK KOMBAT	L. 119.000
ART OF FIGHTING 2	L. 109.000
BASEBALL STAR 2	L. 99.000
BURNING FIGHT	L. 89.000
FATAL FURY 2	L. 99.000
FATAL FURY SPECIAL	L. 99.000
FOOTBALL FRENZY	L. 89.000
JOY JOY KID	L. 89.000
LAST GUARDIAN II	L. 89.000
LAST RESORT	L. 89.000
LEAGUE BOWLING	L. 89.000
KING OF THE MONSTER 2	L. 99.000
NAM 1975	L. 89.000
SAMURAY SPIRITS	L. 109.000
SAMURAY SHODWN II	L. 119.000
STREET HOP	L. 119.000
SUPER SIDE KICKS 2	L. 109.000
THE KING OF FIGHTER 94	L. 119.000
THE SUPER SPY	L. 89.000
TOP PLAYER GOLF	L. 89.000
TOP HUNTER	L. 109.000
VIEW POINT	TELEFONARE
WINDJAMMERS	L. 119.000

3 DO

3 DO + 2 GIOCHI
L. 899.000

20 TM CENTURY	L. 89.000
ATLAS	L. 179.000
ALONE IN THE DARK	L. 89.000
BLOND JUSTICE	L. 79.000
BURNING SOLDIER	L. 119.000
COWBOY CASINO	L. 99.000
CRIME PATROL	L. 99.000
DEMOLITION MAN	L. 109.000
DRAGON LAIR	L. 99.000
DRAGON LORE	TELEFONARE
FIFA SOCCER	L. 129.000
FLITGHT JOYSTYCK	L. 209.000
GEX	L. 129.000
GUARDIAN WAR	L. 119.000
JAMMIT	L. 99.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 109.000
JOYPAD SUPPL.	L. 79.000
JURASSIK PARK	L. 79.000
LEMMINGS	L. 89.000
LEMMINGS CHRONICLES	L. 129.000
MAD DOG II	L. 99.000
MEGA RACE	L. 89.000
MICROCOSM	L. 109.000
MYST	L. 129.000
NOVASTORM	L. 129.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	L. 119.000
OUT OF THIS WORLD	L. 109.000
PATAANK	L. 119.000
PUTT & PUTT	L. 99.000
QUARANTINE	TELEFONARE
REAL PINBALL	L. 99.000
REBEL ASSAULT STAR WARS	L. 129.000
RETURN FIRE	L. 99.000
ROAD RUSH	L. 109.000
SAMURAI SHODOWN	L. 139.000
SEAL OF PHAROH	TELEFONARE
SEWER SHARK	L. 99.000
SHADOW	L. 109.000
SLAYER	L. 99.000
SPACE ACE	L. 129.000
SPACE SHUTTLE	L. 109.000
STAR BLADE	L. 129.000
STELLAR 7	L. 89.000
SUPER MODEL	L. 59.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 149.000
THE ANIMALS	L. 79.000
THEME PARK	L. 119.000
TWISTED	L. 99.000
VR. STALKER	L. 119.000
WAY OF THE WARTRIOR	L. 89.000
WOODY WOODPECKER	L. 59.000

GAME GEAR

GAME GEAR + GIOCO
L. 199.000

AGASSI TENNIS	L. 75.000
ALIEN III	L. 49.000
ALIEN SYNDROME	L. 49.000
ASTERIX	L. 49.000
BATTLE TOADS	L. 75.000
BUBBLE AND BOBBLE	L. 75.000
CAESARS PALACE	L. 79.000
CHOPLIFTER III	L. 79.000
COOL SPOT	L. 49.000
DEFENDER OF OASIS	L. 39.000
DESERT SPEED TRAP	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 59.000
DOLPHIN II	TELEFONARE
FATAL FURY SPECIAL	L. 75.000
F1 (DOMARK)	L. 59.000
FIFA SOCCER	L. 79.000
GEAR WORKS	L. 69.000
HURRICANES	TELEFONARE
LAND OF ILLUSION	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	L. 79.000
NBA JAM T.E.	TELEFONARE
PACK ATTACK	L. 69.000
PAPER BOY 2	L. 49.000
PRINCE OF PERSIA	L. 39.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 69.000
SIDE POCKET	L. 75.000
SONIC SPINBALL	L. 65.000
SPACE HARRIER	L. 49.000
STAR TRECK N. G.	L. 75.000
SPEEDY GONZALES	TELEFONARE
SUPER SMASH T.V.	L. 69.000
WHEEL OF FORTUNE	L. 65.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA CON CONSEGNA IN SOLE 24/36 ORE

CONTR

Salve a tutti, come va la vita? A me bene, visto che lo scrivere questa banale introduzione significa l'aver finito anche questo mese il Control Your Console (di solito è l'ultima cosa che faccio)... L'indirizzo è sempre lo stesso, ma io sono sempre molto buono e ve lo ricordo ugualmente: Xenia Ed. - Console Mania - Control Your Console - console {[("x")]} ("x" rappresenta il nome della console per cui è valido il trucco) - Casella Postale 853 - 20101 Milano. A risentirci...

Dave

MEGA DRIVE BUSTERS

JUNGLE STRIKE
Simpatica password per ottenere diciannove utilissime vite: N2Y9SDBR9Y6. Buon divertimento....

CYBERBALL
Vi piacerebbe disputare la finale ma siete troppo scarsi per arrivarci con le vostre forze? Beh, poco male, la password qui riportata dovrebbe tornarvi utile: P5BBB5PS IHEX. Un grazie infinito a Riccardo Palombo...

SUPER STREET FIGHTER 2
Per selezionare fino a otto giocatori uguali nel group battle bisogna premere i seguenti pulsanti sul secondo joypad: A, B, A, B, A, B, B, A. Se tutto è stato fatto correttamente si sentirà il ghigno malefico di Vega (alias Balrog). In più, se riuscirete a terminare il gioco a livello expert senza mai essere sconfitti apparirà un'immagine rappresentante D.J. accanto al logo della cartuccia. Grazie di cuore ad Alessio "leatherface" Bogani.

PRINCE OF PERSIA
Iniziate una partita, mettete in pausa e inserite i seguenti codici con il joypad per attivare una serie di trucchi:
CACBBACC: aggiunge un punto di energia.
AABACAAC: apre tutte le porte del livello corrente.
ABACCACB: uccide tutti i nemici presenti sullo schermo.
BAACCBBB: provoca un terremoto di grado dodici della scala Mercalli...

EARTHWORM JIM
Mettete il gioco in pausa e premete A, B, B, B, C, A, C , C. Le vostre armi ora fanno più male... Un grazie tutti in coro a Andrea Lovati, detto anche più semplicemente Lowater (cosa sarebbe? Una sorta di insulto? NdD).

HUMANS
VI servirebbero le ultime tre password di questo giochetto umanoide? Eccole qui, e sono tutte per voi:
Livello 78: TYZMGBCBWPJV
Livello 79: BCDDSMZQZYPC
Livello 80: XPMNWJKFNQZC
Bene, ora che siete tutti contenti e felici possiamo tutti ringraziare il simpatico Denis.

BOMBERMAN
Seguono alcune password per questo titolo, il cui utilizzo è a me ignoto. Provatele e scoprite a cosa servono!
Password: 7421, 1051, 4502, 7422, 1052, 0513, 5653, 2814, 1134, 5654, 7954, 0515. Grazie duemila a Battistella Nicola.

LOTUS 2
All'inizio del gioco, quando vi verrà chiesto di inserire il vostro nome, provate a inserire POD-PLEASE, premendo start sarà possibile giocare nientepopodimeno che a Pod! Grazie di tutto a Stefano e a Coffo (!!) da Bologna...

COOL SPOT
Mi sembra di aver pubblicato già una volta questo trucco, ma qualcuno di voi potrebbe averlo perso, quindi ho deciso di ricordarvelo: iniziate una partita come di consueto, quindi premete start, A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C, start. Così facendo potrete ottenere tempo infinito vite infinite e, come se tutto ciò non fosse ancora sufficiente, la possibilità di passare al livello successivo. Tutto ciò ci è stato gentilmente offerto da Valerio di Livorno...

GAME BOY BUSTERS

BUBBLE BOBBLE
Vi piacerebbe conoscere il codice per il centesimo livello di Bubble Bobble? Eccolo qui, tutto per voi: KGBD. Ringraziamo per questo Fabio da Milano...

WARIO LAND
Per sconfiggere il boss finale dovrete prendere e lanciare qualche volta la lampada, ripetete questa azione fino a quando questa non cade eretta, a questo punto dovrebbe fuoriuscire una nuvoletta, sui cui dovete saltare per arrivare più facilmente alla testa del mostro. Basta ripetere il tutto sei volte per godersi il tanto agognato finale...

MORTAL KOMBAT
La pressione, all'inizio del match, dei tasti A e B contemporaneamente farà decrementare il livello di difficoltà. Grazie ancora a GF Nintendo...

NEO GEO BUSTERS

ART OF FIGHTING 2
I supercolpi di questo bel gioco non possono essere fatti prima delle fasi bonus (più precisamente si apprendono in quella fase dove si trova una manina che spara un raggione), ma giocando contro un secondo giocatore possono essere eseguite fin da subito. Eccoli descritti uno per uno:
Ryo Sakazaki - super kooh-ken: avanti, indietro, basso/indietro, basso, basso avanti, avanti + A.
Robert Garcia - super tiger flame: avanti, indietro, basso/indietro, basso, basso/avanti, avanti + A.
Yuri Sakazaki - super kooh-ken: avanti, indietro, basso/indietro, basso, basso/avanti, avanti + A.
Eiji Kisaragi - ninja spirit: basso, basso/avanti, avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, indietro + A.
Temjin - mongolian shoulder barge: indietro, avanti, indietro, basso/indietro, basso, basso/avanti, + A.
John Crawly - super mega smash: avanti, indietro, basso/indietro, basso, basso/avanti, avanti + A (premere A una seconda volta quando si vede che regge la palla di fuoco).
King - double strike: avanti, indietro, avanti, basso/avanti, basso + B.
Mickey Rogers - comet gale: avanti, indietro, basso/indietro, basso, basso/avanti, avanti + A.
Jack Turner - super hip attack: indietro, avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, indietro + B.
Lee Pai Long - steel talons super slice: avanti, indietro, basso/indietro, basso, basso/avanti, avanti + A.
Takuma Sakazaki - super kooh-ken: avanti, indietro, basso/indietro, basso, basso/avanti, avanti + A
Mr. Big - death wave: indietro, basso/indietro, basso, basso/avanti, avanti, indietro + A.
Ringraziamo infinitamente Tommaso Farina...

MASER SYSTEM BUSTERS

BACK TO THE FUTURE II
Per poter passare da un livello all'altro è sufficiente premere "pause" all'inizio di ogni stage e contemporaneamente alto e i tasti 1 e 2.

GLOBAL GLADIATORS
Per poter selezionare le vite infinite, energia infinita e poter scegliere anche il livello di partenza, bonus stage compresi, bisogna premere in successione sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra, sinistra, destra, destra, sinistra, destra nello schermo delle opzioni e dopo essersi posizionati (senza selezionarla) sulla scritta "music". Ringraziamo devotamente Alessandro Socci...

ALTERED BEAST
Questo lo sapranno anche i sassi, ma un bel ripasso ogni tanto non guasta mai: per poter continuare al termine della partita bisogna premere velocemente destra e sinistra tenendo premuti i pulsanti 1 e 2. Se tutto è andato per il verso giusto dovrebbe apparire una scritta che vi dice che potete continuare. Ahimè, questa possibilità vi sarà data per un massimo di quattro volte, dopo le quali la vostra partita terminerà nel vero senso della parola...

UR CONSOLE

SUPER NINTENDO BUSTERS

FATAL FURY SPECIAL
Per effettuare il super drop kick di Big Bear semplicemente basta inserire la pausa e tenere premuto per cinque secondi il tasto del calcio forte. Togliete quindi la pausa e rilasciate il pulsante del calcio.

SUPER TURRICAN
Per ottenere il tempo infinito e l'invincibilità mettete in pausa e premete in successione: sinistra, sinistra, sinistra, destra, destra, sinistra, sinistra, sinistra. Il dado è tratto! Grazie di tutto a Martino Turetta.

KINGS OF DRAGON
Per giocare in due con lo stesso personaggio premete quando appare il logo della Capcom in successione: basso, R, alto, L, Y, B, X, A.

SUPER SOCCER
Questo trucco vi permette di poter usufruire della squadra Nintendo nella modalità a due giocatori: selezionate la prima squadra con il primo pad come di norma, quindi posizionatevi con il secondo su una squadra qualsiasi e premete contemporaneamente B, start, select. Grazie a Stefano "Jojo" Cini...

NBA JAM
Volete giocare in finale con ben 136 vittorie? Beh, allora inserite nel menu delle password DBKH-QGJ5YBW15C.

ACTRAISER 2
Password complete:
Livello 2: MMFHMBKCFFTZ
Livello 3: MFLHMFDSMXPS
Livello 4: MFMJTWSYHMTF
Livello 5: MFCYBPXFDWKL
Livello 6: MFCLYXKYDKDS
Livello finale: MFCLSYMCMSXF
Saluti a GF Nintendo.

ALIEN 3
Password anche per questo pacifico giochetto:
Livello 2: QUESTION
Livello 3: MASTERED
Livello 4: MOTORWAY
Livello 5: CABINETS
Livello 6: SQUIRREL

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS
Nello schermo dei titoli premete alto, alto, basso, basso, sinistra, destra, sinistra, destra, B , A sul secondo joypad. Ora sarà possibile scegliere anche la velocità nello schermo delle opzioni...

FLASHBACK
Altri codici, anche per Flash Back:
Livello 1: DLRCS
Livello 2: BGSFM
Livello 3: PRHG
Livello 4: WNPOVX
Livello 5: NMRYL
Livello 6: SNTHN
Livello 7: KLZHT
Grazie di cuore a Nazario Manduzio...

STRIKER
Nello schermo delle selezioni utilizzate i seguenti codici, così facendo sarete più veloci di qualsiasi squadra avversaria:
BCDFGHJK
LMNPQRST
VWAYZBBB
BBBBBBBB
BBBBBBBB

SPARKSTER
Questo trucco vale per la versione USA del gioco. Per selezionare il livello di partenza basta posizionarsi su start, set up o password e muovere il pad a sinistra o a destra. Nella parte bassa a sinistra dello schermo si dovrebbe vedere il numero dello stage variare accompagnato dall'effetto sonoro identico a quello di selezione. Per ottenere l'invulnerabilità si deve invece iniziare il gioco (primo livello, per esempio), inserire la pausa, tenere premuto X e rilasciare quindi la pausa stessa. Il gioco è fatto.

MARIO IS MISSING
Avete nostalgia del caro buon vecchio Mario? Il vostro rubinetto fa i capricci? Beh, allora ecco a voi 15 password per rendere il compito di Luigi meno faticoso...
1) WCLCNCW
2) 5VVK6NB
3) YG425MW
4) PSMZ6N0
5) G667LY2
6) LXGVPP2
7) XZ7SLYD
8) 61H13LD
9) XP*1PM7
10) 1NRT5P8
11) 5B3W3T8
12) YOV7LK7
13) Y1C1NQM
14) 5TFJ6JM
15) (FINALE) J54H4HP
Ma secondo voi Luigi sarà contento di andare a salvare Mario? Grazie comunque a un certo Madboy...

THE LEGEND OF MYSTICAL NINJA
Ovvero la versione USA del mitico Goemon della Konami. Seguono le password di tutti i livelli nella modalità a due giocatori (usando Kid Ying e Dr Yang)
Livello 2: m+?HDT$
Livello 3: <g@rv17
Livello 4: m+pHDQ$
Livello 5: !K<yp&"
Livello 6: 4L=ln&Q
Livello 7: 9Dkqh0X
Livello 8: wY&%5G
Livello 9 (finale): 7Hyhq!N

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI 16 MODENA TEL/FAX 059 242 727

3DO
SPACE ACE
THEME PARK
3-D ATLAS
RETURN FIRE
FLASHBACK
BEACH VOLLEY BALL
ESP SKING
TENNIS
HITTING TENNIS
TOM KITE
SLAYER
NOVA STORM
THE HORDE
STAR CONTROL II

MEGA DRIVE
BATMAN E ROBY
ROAD RUSH III
RADICAL REX
BONKERS
NBA JAM TOUR EDIT.
COMICS ZONE
DESERT DEMOLITION
X MAN 2
MIDNIGHT RAIDERS (MCD)
SURGICAL STRIKE MCD
SHINING FORCE MCD
ETERNAL CHAMPION MCD
PITFALL MCD
INDIANA JONES MCD
FLASHBACK MCD
MASKED RIDERS MCD

SUPER NES
INTERNATIONAL SUPER SOCCER
FX FIGHTER
THEME PARK
MICKEY'S TOKYO DISN.
ULTIMATE PARODIUS
SUPER STREET FIGHTER X
SHIEN'S REVENGE

SATURN
RAYMAN
DAYTONA RACING
PANZER DRAGOON
SHINOBI EX
MYST
VICTORY GOAL

Videogames - Console - Accessori

SG STARGAMES

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Tel. 0330/360817
Tel. 0965/593245-Fax 0965/593245
Via Sbarre C.li, 210 (di fronte villa Guarna)
REGGIO CALABRIA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

Compra con un amico e risparmi!

[Novità 1995]

Segui le frecce, compra 2 giochi o 2 console, e risparmierai sia sull'acquisto che sulla spedizione.

CONSOLE OFFERTISSIME

MEGADRIVE 2 + 2 PADS + SONIC 2 ITA	249.000	DUE CONSOLE PER SOLO LIT. 470.000
SUPERNINTENDO PAL + SCART + MARIO ALL STAR	249.000	DUE PER SOLO LIT. 475.000
SUPER NINTENDO PAL + SCART + STR. F. 2 TURBO	205.000	DUE X 400.000
GAME GEAR ITA + 4 GIOCHI	199.900	DUE CONSOLE PER SOLO LIT. 378.000
GAME BOY ITA + TETRIS	139.000	DUE PER SOLO LIT. 260.000
NEO GEO CD + GIOCO + 2 PADS	1.050.000	DUE PER SOLO LIT. 2.000.000
SATURN + GIOCO A SCELTA	1.250.000	
PLAYSTATION SONY + GIOCO A SCELTA	TELEFONARE	
3DO PANASONIC + GIOCO ITA	1.090.000	

MEGADRIVE → DUE GIOCHI PER LIT.199.800

CANNON FODDER	ITA	109.000	SOLEIL	ITA	115.000	NHPLA HOCKEY 95	ITA	105.000
LETHAL ENFORCE 2	ITA	105.000	DINO DINI SOCCER	ITA	105.000	WOLVERINE	ITA	109.000
MICRO MACHINES 2	ITA	105.000	EA SPORT TENNIS	ITA	99.000	TINY TOONS SPORT	ITA	99.000
PAGE MASTER	ITA	109.000	NBA LIVE 95	ITA	105.000	CLAYFIGHTER	ITA	105.000
PSYCHO PINBALL	ITA	105.000	URBAN STRIKE	ITA	99.000	JELLY BOYS	ITA	99.900
WORLD CUP RUGBY 95	ITA	105.000	FIFA SOCCER 95	ITA	99.900	RISTAR	ITA	105.000
KICK OFF 3	ITA	99.900	MEGABOMBERMAN	ITA	99.900	DUNE 2	ITA	115.000
PGA TOUR GOLF 3	ITA	105.000	NIGEL MANSEL INDY	ITA	109.000	JURASSIC PARK 2	ITA	105.000
SYNDACATE	ITA	105.000	POWER DRIVE	ITA	99.900	PETE SAMPRAS TENNIS	ITA	105.000
SMURFS	ITA	99.000	RED ZONE	ITA	105.000			
MICKEY ULT. CHELL	ITA	105.000	FLINK	ITA	95.900			

SUPERNINTENDO → DUE GIOCHI PER LIT.239.800

MICKEY MANIA	PAL	129.900	INDIANA JONES 2	PAL	139.900	BIKE MICE RACER	PAL	119.900
SUPERMAN 2	PAL	119.900	VORTEX FX	PAL	139.900	NBA LIVE 95	PAL	119.000
FULL TROTTLE RACING	PAL	119.900	LA BELLA E LA BESTIA	PAL	119.900	MIGHT & MAGIC 3	USA	145.000
WOLVERINE	PAL	139.900	DEMOLITION MAN	PAL	119.900	DROPZONE	PAL	119.900
JURASSIC PARK 2	PAL	125.000	DRAGON BALL Z 3	JAP	115.000	CANNON FODDER	PAL	119.900
MEGAMAN X 2	USA	145.000	NOSFERATU	JAP	139.900	BATMAN & ROBIN	PAL	139.900
CLAYFIGHTER 2	PAL	129.900	SHAQ FU	PAL	129.900	PITFALL	PAL	139.900
JUNGLE STRIKE	PAL	119.900	TINY TOONS SPORT	PAL	119.000	POWER RANGERS	PAL	139.900
TOM VS JERRY	PAL	119.900	NIGEL MANSEL RACING	PAL	139.900	LOST VIKING 2	PAL	135.000

GAME GEAR → DUE GIOCHI PER LIT.139.800

FIFA SOCCER	ITA	75.000	POWER DRIVE	ITA	73.000	X-MAN 2	ITA	75.000
POWER RANGERS	ITA	73.000	ECCO THE DOLPHIN 2	ITA	73.000	PGA TOUR GOLF 2	ITA	72.000
WWF RAW	ITA	75.000	TAZMANIA 2	ITA	73.000	DRAGON BRUCE LEE	ITA	75.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	ITA	75.000	ROAD RUSH 2	ITA	75.000	MICKEY MOUSE 3	ITA	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT 2	ITA	79.000	RISE OF THE ROBOTS	ITA	75.000	HURRYCANES	ITA	72.000
SMURFS	ITA	69.900	LION KING	ITA	72.000	MONSTER TRUCK WARS	ITA	75.000
						PETE SAMPRAS TENNIS	ITA	69.900

GAME BOY → DUE GIOCHI PER LIT.123.900

DESERT STRIKE	ITA	68.000	FIFA SOCCER	ITA	69.900	TARZAN	ITA	59.000
PAGE MASTER	ITA	69.000	PROBOTECTOR 2	ITA	59.900	LION KING	ITA	TELEFONARE
WWF RAW	ITA	69.900	WINTER GOLD	ITA	62.000	4 GIOCHI IN 1 VOL 2	ITA	59.900
MICRO MACHINES	ITA	69.000	POWER RANGERS	ITA	65.000	MORTAL KOMBAT 2	ITA	65.000
YOGI BEAR	ITA	59.900	ROBOCOP VS TERMINATOR	ITA	59.900	NBA JAM	ITA	69.000
SAMURAI SHOWDOWN	ITA	63.000	4 GIOCHI IN 1 VOL 1	ITA	59.900	MONSTER TRUCK WAR	ITA	62.000
MEGAMAN 5	ITA	65.000	PINBALL FANTASIES	ITA	59.900			
JURASSIC PARK 2	ITA	59.900	ALIEN OLIMPICS	ITA	59.900	MARIO LAND 4	ITA	65.000
TINY TOONS SPORT	ITA	59.900	RACE DAYS RALLY	ITA	59.900	ALADDIN	ITA	65.000

OFFERTISSIME

MEGADRIVE

GENERATION LOST	ITA	75.000
INCREDIBLE HULK	ITA	49.900
GHOULS R GHOST	ITA	45.000
EART WORM JIM	ITA	119.900
I PUFFI	ITA	95.000
SUPER STREET F 2	ITA	129.900
ETERNAL CHAMPION	ITA	59.900
NBA JAM 2	ITA	TELEFONARE
JIMMY W. S. BILIARDO	ITA	75.000
LAWNMOWERMAN	ITA	79.000
SECOND SAMURAI	ITA	59.900
LION KING	ITA	115.000
SHINING FORCE 2	ITA	109.000
MEGA TURRICAN	ITA	59.900
LOST VIKING	ITA	59.000
ATP TENNIS	ITA	115.000

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURN	ITA	65.000
SUPER STREET F2	PAL	129.900
SPACE ACE	ITA	55.000
WORLD CLASS RUGBY	ITA	45.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	ITA	105.000
I PUFFI	ITA	99.900
KICK OFF	ITA	45.000
JIMMY W.S. BILIARDO	ITA	99.000
STARWING	PAL	49.000
SUNSET RIDERS	PAL	65.000
TERM. 2 ARCADE	PAL	55.000
POWER DRIVE	PAL	105.000
JELLY BOYS	PAL	105.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	PAL	88.000
PARODIUS 2	JAP	TELEFONARE
WILD TRAX	JAP	TELEFONARE
CASTLEVANIA 4	ITA	53.000
SKYBLAZER	ITA	53.000
X-KALIBER	ITA	59.000
SPARKSTER	ITA	99.000
INCREDIBLE HULK	ITA	59.000
PINBALL FANTASIES	ITA	99.900
SENSIBLE SOCCER 1	ITA	59.000
SECRET OF MANA	PAL	105.000
MARIO ALL STAR	PAL	TELEFONARE
SPECTRE	PAL	55.000
ZELDA 3	PAL	89.900
FIFA 95	PAL	99.900
INTERNAT.TENNIS T.	PAL	43.000
NOSFERATU	JAP	TELEFONARE
NBA JAM 2	PAL	TELEFONARE

NEOGEO CD

L'ANGOLO DEI 32 BIT

3DO

FIFA SOCCER	95.000
ANOTHER NORLD	95.000
INCREDIBLE MACHINE	95.000
WAY OF THE WARRIORS PAL	99.000
RISE OF THE ROBOTS	99.900
GRX	99.900
STATION INVASION	73.000
MAD DOG 2	99.900
NEED FOR SPEED	99.900
SAMURAI SHOWDOWN	105.000
THEME PARK	99.900
TWISTED GAME SHOW	99.900
VIRTUAL SOCCER	TELEFONARE
DRAGONS LAIR 2	TELEFONARE

SATURN

CLOCH WORK	119.000
GOTHA	159.000
MYST	159.000
VICTORY GOAL	159.000
JOY PAD	119.000

PLAYSTATION

RAIDEN
MOTOR TOON GP
PARODIUS
RIDGE RACER
TOHJINDRN
COSMIC RACE
JOY PAD
SPACE GRIFFON
CYBER SLEED

32X

SPACE HARRYER	99.900
AFFHER BORNER	99.900
COSMIC CARNAGE	129.900
VIRTUA RACING	135.000

NAM 75 - LEAGUE BOWLING - ALPHA MISSION 2 - TOP PLAYER GOLF - JOY JOY KID - SUPER SPY - BURNING FIGHTER - FATAL FURY 1
SOLO LIT 55.000 CAD.

FOOTBALL FREENZY - LAST RESORT - BASEBALL STAR 2 - KING OF THE MONSTER 2 - FATAL FURY 2 -SAMURAY SHOWDOWN 1 FATAL FURY SPECIAL - ART OF FIGHTING 2
SOLO LIT 69.900 CAD.

TOP HUNTER - KING OF FIGHTER 94 - MAGICIAN LORD - TRASH RALLY - WORLD HEROES 2 JET - SAMURAY SHOWDOWN 2 KARNOV REVENGE - AGGRESS OF DARK KOMBAT - WIND JAMMERS - STREET HOOP - VIEW POINT
SOLO LIT 98.000 CAD.

SPESE DI SPEDIZIONE: L.6.500 ORDINARIA, L.10.500 CELERE

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - Tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari. Tutti i prezzi sono da intendere IVA compresa.

HYPER GAMEZ

VIA MATTEOTTI, 60 A/B - LISSONE (MI) - TEL. 039/2457102 - FAX 039/2450444
VIA VITTORIO EMANUELE, 1 - VIMERCATE (MI) - TEL. 039/6083451

• LISTINI RISERVATI AI RIVENDITORI SOLO VIA FAX •

SEGA SATURN

HARDWARE

SATURN CONSOLE + VIRTUA FIGHTER	1.349.000
SATURN CONSOLE + VIRTUA FIGHTER + MEMORY CARD	1.399.000
MEMORY CARD	99.900
CONTROLLER PAD ORIGINAL SEGA	99.000
CONTROLLER PAD	59.000

SOFTWARE

CLOCKWORK KNIGHT	104.900
VICTORY GOAL	163.900
GOTHA	169.900
MYST	159.900
GALE RACER	159.900

SONY PLAYSTATION

HARDWARE

SONY PLAYSTATION CONSOLE	1.399.000
CONTROLLER PAD	99.000

SOFTWARE

GOKUJO PARODIUS	199.000
KING'S FIELD	199.000
RAIDEN POJECT	199.000
RIDGE RACER	199.000
SYBER SLEAD	199.000
TOH SHIN DEN	199.000

FANTASTICO

DOUBLE PRO FIGHTER X 32 MBIT L. 900.000

(funziona su SNES/S. FAMICOM/MEGA DRIVE/GENESIS - sia PAL che NTSC)

SUPER WILDCARD DX 32 MBIT L. 850.000 &
PRO FIGHTER X TURBO L. 920.000

(funziona su SNES/S.FAMICOM)

GARANTITI 12 MESI

NB. a fronte di osservazioni giunteci dalla clientela, la HyperGames dichiara che la vendita dei sopracitati sistemi hardware è lecita e legale, come dichiarato anche dai periti informatici della "B.S.A." (Business Software Alliance) di Milano. È considerato, percontro, illegale la duplicazione non autorizzata di game cartridges coperte da copyright.

TUTTO PER PC ENGINE
(hardware, software & assistenza)

PC FX II by NEC

NEC FX II	999.000
CONTROLLER PAD	69.900
BATTLE HEAT	189.900
TEAM INNOCENT	199.000
GRADUATION II FX	189.900

SUPER NES USA SCART	226.900
SUPER FAMICOM JAP SCART	359.900
MEGA DRIVE II JAP SCART	199.900
SUPER ADVANTAGE JOYSTICK (ORIG. NINTENDO, PROG, 6 BUTTONS)	99.900
TOP FIGHTER JOYSTICK X NINTENDO (IN ACCIAIO, PROGRAM, 9 BUTTONS)	139.900
APOLLO JOYSTICK 8 BOTTON BAR (SEGA - NINTENDO - NEC - PC - SNK)	129.900
SN PROPAD X NINTENDO	39.900
SG PROPAD X SEGA	39.900
JAGUAR 6 BUTTON PAD X SEGA	29.900

GLI UNICI AD AVERE TUTTI I GADGETS SUI TUOI EROI GIAPPONESI!!!
(ANCHE IN VIA MEDA, 43A - MILANO)

CONSEGNA IN TUTTA ITALIA
POSTA RAPIDA £. 15.000
POSTA ORDINARIA £. 10.000

TUTTI GLI ARTICOLI SONO ESCLUSIVAMENTE ORIGINALI GIAPPONESI

CONTROL YO

Ciao a tutti! Oggi è una domenica stranamente solare, non ci sono le partite a causa del lutto nazionale per la morte del tifoso genoano Vincenzo Spagnolo (non ci sono parole né commenti di sorta da fare a margine di un fatto del genere, visto che sono stati già sprecati fiumi di inchiostro e milioni di parole...) e mentre sto scrivendo queste due pagine, sto ascoltando i vostri messaggi nella mia casella vocale: ragazzi, siete incredibili! Era un po' che non mi collegavo con la mia messaggeria vocale e l'avere risposto, seppur sommariamente, a una moltitudine di messaggi proprio un paio di giorni fa non mi lasciava presagire l'ennesima "invasione"... Beh, vorrà dire che questo mese dovrò fare gli straordinari! Comunque grazie a tutti per il calore e l'affetto con cui ci seguite mensilmente, siete unici!
Beh, questa volta mi sono lasciato andare con i sentimentalismi, ma che ci volete fare, oggi mi sento dannatamente positivo e romantico...

- "Salve, mi chiamo Benvenuto Francesco e telefono per avere dei chiarimenti sul Mega 32. Io posseggo un Mega Drive versione Pal, e quindi mi interesserebbe sapere se il Mega 32 europeo è compatibile con la mia console."
Caro Francesco, sinceramente non saprei rispondere a bruciapelo alla tua domanda: il 32X che abbiamo in redazione è montato su un Mega Drive giapponese dotato del famigerato switch per cambiare la modalità di funzionamento, così non saprei dirti esattamente se la nuova espansione della Sega europea funzioni correttamente anche su un MD Pal. A occhio e croce però, non dovrebbero esserci problemi di sorta, visto che lo standard europeo è PAL, comunque se ho detto delle cavolate ci penserà il caporedattore più peloso del mondo a chiarire la situazione in fase di correzione testi (Al si diverte davvero parecchio a correggere le mie recensioni... Meno male che non ha ancora letto Mega Swiv...)(l'ha letta, l'ha letta... Comunque, caro Francesco, l'unica cosa di cui preoccuparti è la seguente: ci sono giunte voci su una possibile incompatibilità tra 32 X e le versioni più vecchie del Mega Drive, per cui se il 32 X non funziona dopo un paio di secondi stacca tutto, rischi di bruciarlo. Vi faremo sapere di più in futuro... Intanto goditi le recensioni. NdAlex) .

- "Ciao, sono Francesco e vorrei avere dei chiarimenti a proposito del Saturn: ho saputo dal negoziante dal quale vorrei acquistare detta console che il segnale del Saturn non è compatibile con gli standard italiani, e quindi bisogna comprare due adattatori, uno per portare il segnale da NTSC a RGB, e un altro per portare da RGB a PAL. Io posseggo un televisore multistandard, ho bisogno veramente di questi due adattatori?"
Se hai davvero un televisore multistandard penso che non ci siano assolutamente problemi, visto che dovresti avere un ingresso RGB (Scart), perciò una volta che il segnale è stato convertito in RGB il tuo televisore dovrebbe tranquillamente "prenderlo".

- "Ciao, sono Isabella, chiamo da Torino e vorrei chiedervi dei trucchi per i seguenti giochi: Boogerman, Topolino Mania e Marko's Magic Football per Mega Drive. Ciao, siete fantastici (si riferiva a me! NdRaffo)!"
Gentilissima Isabella (adesso sfodero il famoso "Marpione Mode", meglio conosciuto come "Shin Mode" o "Morbo di Shin"), il caso avverso vuole che non abbia trovato nessun trucco per i giochi da te richiesti. Vorrà dire che dovremo discuterne una sera durante una cena a lume di candela...
Scherzi a parte, per Boogerman e Marko's eccetera, non ho trovato nulla, anche se penso che almeno qualche trucco per quest'ultimo sia stato pubblicato nel CYC di qualche mese fa (purtroppo non ho sottomano gli ultimi numeri di CM e perciò non saprei dirti con esattezza...). Ho trovato invece un trucco per Topolino Mania per Mega CD, anche se ho i miei seri dubbi che funzioni anche su un Mega Drive normale. Per selezionare i livelli, bisogna accedere al menu delle opzioni di suono e premere Start: qui dovrete settare il comando Music su Continue, gli effetti (SFX) su Appear e il parlato (Speech) su Take That (non quei beoti che cantano Sure...). Ora che avete settato tutto al punto giusto, dovete piazzare il cursore su End e tenere il pad premuto sulla posizione sinistra fino a che non sentite un campanello suonare. Uscite e iniziate una partita: se avrete effettuato tutti i movimenti per benino dovreste essere in grado di selezionare i livelli da un apposito menu.

- "Ciao, mi chiamo Andrea, telefono da Casella in prov. di Genova. Vorrei chiedervi se sapete cosa bisogna fare quando appare la faccia del programmatore nella parte bassa dello schermo, nel gioco Mortal Kombat 2 per Master System."
Allora, su MD e SNES, caro omonimo, il viso del programmatore appariva nello schermo con il portale dimensionale solo se veniva sciorinata una raffica impressionante di uppercut. Terminato e vinto il combattimento si veniva trasportati nello schermo che ospita Smoke, un ibrido tra Sub-Zero, Reptile e Scorpion.
Ora non so dirti se questo accada anche nella versione MS, perciò non ti resta che provare a fare apparire la faccia del programmatore nello schermo descritto precedentemente e vedere come va a finire...

- "Ciao, sono Sonic e vorrei chiedervi qual è la migliore tra tutte e quattro le versioni di Sonic per Mega Drive, e in più vorrei sapere se esiste qualche bel picchiaduro per Game Boy."
Caro Sonic, il miglior Sonic rimane sempre il primo (non esiste confronto con gli altri, almeno secondo il mio parere...). L'unica variante interessante potrebbe essere Sonic & Knuckles, se non altro per la molteplicità di situazioni di gioco che vengono offerte, ma ti ricordo che è però necessario possedere i vecchi Sonic (non tutti, ma almeno uno), per iniziare a sbizzarrirsi con l'editor e altre cavolate di questo genere. Picchiaduro per Gameboy? Ma

UR CONSOLE

sai che al momento non me ne viene in mente nemmeno uno? Forse i due Mortal Kombat rimangono senz'altro tra i migliori...

- "Sono Roberto e vorrei sapere se in Lethal Enforcers 2 per Mega Drive ci sarà la pistola inclusa. Grazie."

Caro Roberto, c'è la versione di Lethal Enforcers 2 dotata, come la prima, di una bella pistolona a infrarossi. Se già possiedi Lethal Enforcers è l'occasione buona per racimolare la seconda colt e divertirti con un amico: pensa anche che avrai due giochi con i quali passare il tempo!

- Anonimo: "Vorrei sapere qualche trucco per il gioco Fatal Fury 2 e Virtua Racing per Mega Drive."

Allora, poco più avanti ho già pubblicato un trucco per accedere ai livelli extra di Virtua Racing, perciò non sto qui a ritrascriverli. Per quanto riguarda Fatal Fury 2, ho trovato un trucchetto che permette di aumentare a proprio piacimento i "continue". Per fare tutto ciò, è necessario perdere una partita e aspettare che appaia la scritta "continue?": a questo punto devi premere contemporaneamente alto, A, B, C; se la sequenza è stata svolta correttamente dovresti avere un credito in più da scialare a tuo piacimento. Per incrementare a sproposito i crediti, basta ripetere la stessa combinazione e premere il tasto C ripetutamente. Soddisfatto?

- "Salve a tutti, mi chiamo Carlo Zippi e telefono dalla Sardegna. Sono un possessore di Super Nes e quindi vi volevo chiedere se preferite Dino Dini's Soccer oppure Perfect Eleven."

Caro Carlo, innanzitutto grazie per la precisione e la chiarezza con la quale ti sei espresso (anche da parte del Raffo, visto che i messaggi vocali che lasciate li trascrive lui!) e passo subito a risponderti. Allora, come avrai sicuramente intuito dalla mia recensione apparsa sullo scorso numero, Perfect Eleven (o International Superstar Soccer che dir si voglia) mi ha letteralmente entusiasmato e lo dimostra il bel 96 che si è preso nel globale! Dino Dini's Soccer invece, non mi è piaciuto per nulla, alla pari della versione Amiga. Ora fai un po' di calcoli e vedrai che il risultato sarà sicuramente Perfect Eleven (non c'è nemmeno bisogno della prova del nove...)! Per salutarti, Stefania, la mia ragazza (è anche lei una "sardina"!), ha insistito a tutti i costi per farti un augurio di questo tipo: "Mi olede si ischina. / S'ischina di oliada a unu chi appo idu deo, ca da teniada truncada in duoso".(non mi assumo nessuna responsabilità per la traduzione in "italiano", anche se orientativamente è la storia di uno sfigato che si è spezzato la schiena in due! Non è molto romantica, però tutto fa brodo!). Assibiere...

- "Salve, sono Pludol e vorrei sapere se esistono trucchi per Earthworm Jim su Mega Drive."

Il buon vecchio Pludol sta diventando sempre più un abituè (uella, non sapevo come diavolo si scrive, però volevo usare un francesismo!), anche se è stato poco furbo a lasciarmi il trucco per la selezione dei livelli in Lion King (secondo te non lo sapevo che era presente anche nell'apposita sezione dedicata ai trucchi del nostro 144?). Comunque è da diverso tempo che mi sta angosciando con questo Earthworm Jim, e dopo un lungo pellegrinare ho finalmente trovato qualcosa che fa per lui.
Mettete in pausa il gioco in qualsiasi momento e tenete premuti A e C. A questo punto rilasciateli e premete nell'ordine B, B, C, A e C (questi ultimi contemporaneamente), lasciate e poi premete per tre volte il tasto B. Tutto questo dovrebbe servire per fare qualche gabola sulle armi (non chiedetemi cosa, però...).

- "Ciao, sono Francesco e vorrei sapere una cosa che mi ha lasciato molto perplesso: sulle pagine della vostra rivista ho letto che Virtua Fighter per Saturn avrà molti poligoni in meno rispetto al coin-op, ma come è possibile dato che il Saturn può visualizzare 240.000 poligoni al secondo, mentre il coin-op solo 180.000? Rispondetemi vi prego!"

Sinceramente non saprei, visto che conosco veramente poco il Saturn... Ehm, Alex, non è che ti va di rispondere? (La nostra puntualizzazione è nata semplicemente dall'osservazione delle foto delle due versioni... Un chiaro esempio lo trovi nel mio articolo sul viaggio in Giappone: le dita della mano... Perché sia stato fatto non te lo so sinceramente dire, penso che sia per snellire il lavoro del Saturn e quindi rendere il gioco più veloce. Al più presto comunque una recensione. NdAlex)

- Anonimo: "Vorrei sapere come posso fare a scegliere dei livelli extra in Virtua Racing."

Gentilissimo e occultatissimo anonimo, volevi i trucchi per Virtua Racing? Beh, eccoti accontentato! Per selezionare i livelli extra nel gioco di guida per il 16 Bit della Sega, basta aspettare che appaia il logo omonimo e tenere premuto il tasto A unitamente alla posizione alta del D-pad. Sempre con questi tasti premuti, schiacciate anche il tasto B e in seguito Start. A questo punto dovreste essere in grado di selezionare i livelli extra (mi sembra siano due!).

FINALE

Ben, anche per questo mese è andata! Del pomeriggio soleggiato a cui accennavo in apertura non c'è più nemmeno l'ombra, visto che sono le ventuno e ventuno di sera e mi sto sparando il grande Joe Satriani. Mah, forse è l'ora che esca a prendere una boccata d'aria...
Prima dei rituali saluti (questa frase l'avrò scritta un miliardo di volte ormai), uno particolare a tutti i frequentatori del nostro servizio e in particolare a Sisley (mi vuoi dire per quale versione hai bisogno dei cheat di NBA Jam o no?), Dragon, e tutti gli altri squilibrati che si alternano alla cornetta. Ciao a tutti e al mese prossimo!

Andrea "ERAUNPÒCHENONMIFIRMAVOCONNOMEECOGNOME" Della Calce

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Shop

WAR-GAMES

VENDITA VIDEOGAMES: VASTO ASSORTIMENTO
VENDITA CONSOLES E ACCESSORI: GAME BOY - SEGA - SUPER NINTENDO
GIOCHI DI RUOLO, FANTASY, SOCIETA' E MODELLISMO: BOARD GAMES
MINIATURE - CITADEL - GAMES WORKSHOP - MODELLI DI GUERRA IN SCALA
SCONTI SPECIALI PER ENTI PUBBLICI - COMUNITA' - ASSOCIAZIONI

UNICO PUNTO VENDITA A ROMA, VIA AURELIA 558 - TEL. 06/664.111.91

Gripholandia

Vendita per corrispondenza

Vendita per corrispondenza

Troverai consoles, accessori, videogiochi, novità, fumetti, vendita, permuta e valutazione del tuo usato, gadget, trucchi e tante altre sorprese;

Eccone una

Mai visto finora, trova su questa rivista il prezzo più basso del videogioco che vuoi acquistare, diminuiscilo di Lit. 5.000 e poi chiamaci.

Non è finita qui, nei negozi Gripholandia, potrai:

☆ - ***N****oleggiare i tuoi videogiochi preferiti* ☆ - ***A****ffiggere messaggi "Scambio-Vendo"* ☆ - ***A****vere assistenza di personale specializzato* ☆ - ***P****artecipare a fantastici tornei di videogames* ☆ - ***P****rovare i videogiochi e le consoles più nuove, giocando negli appositi spazi console* ☆ - ***P****roporre tu stesso idee per divertire e far divertire*

E allora che aspetti, scopri il mondo di

Gripholandia

Telefona allo 081/517.28.81

(dalle 11.00 - 13.00; 17.00 - 20.30)

o vieni a visitarci a:

CAVA DE' TIRRENI - Via Biblioteca Avallone, 7 - NOCERA INFERIORE - Via Citarella, 9 bis

Vendita per corrispondenza

VIDEOLAND

VIDEOLAND SNC VIA PECCHIO 2 - MILANO MM LORETO
TEL 02/29402806 - FAX 29525146

SATURN + GIOCO
L. 1.299.000

Chinese Detective
Cotton II
Panzer Dragon
Victory Goal
Daytona Usa

3DO PAL

Alone in the Dark
Another World
Space Ace
Star Blade
Space Shuttle
heme Park
Return Fire
Flashback

SONY PLAYSTATION
+ GIOCO 1.599.000

Cosmic Race
Crime Crackers
Motortoon
Parodius
Toshinden
Rayman
Cyberlead

CDX 32 L. 429.000 EURO
+ GIOCO 549.000
MEGA CD + 8 GIOCHI L. 599.000

Tee Off
Metal Head
Street Racer
Nba Jam
Motocross
Mortal Kombat

NEO GEO CD L. 1.049.000
+ 4 GIOCHI L. 1.349.000
+ 8 GIOCHI L. 1.549.000

Aggres. of Dark Kombat
Windjammers
Street Hoop
Viewpoint
Baseball 2020
Mutation Nation
3 Count Bout
Sengoku 1
Sengoku 2
Ghost Pilot

Offertissima
Super Nes
1 Gioco L. 79.000
2 Giochi L. 109.000

Cool World
Hook
Claymates
X-Kaliber
Soldiers of Fortune
Total carnage
Time Trax
Tazmania
Lethal Weapon
Super Strike Eagle
Pink Goes to Hollywood
Super James Pond
Super Ninja Boy
Super Back to the Future
World Heroes
Jacky Crush
Mortal Kombat
Contra III
Top Racer II
Super Swiv
Flying Hero
Super Valis IV
First Samurai
Joe & Mac II
Power Athlete
Lemmings
The Pirates of Dark Waters
Musya
Rugby
Rushing Beat
Alien VS Predator
Eek the Cat
Jurassic Park
Hockey 94

Offertissima
Megadrive
1 Gioco L. 79.000
2 Giochi L. 109.000

Sonic
Turtles in Time
Splatter House III
Gunstar Heroes
Star Flight
RBI Baseball
Dr. Robotonics
Granada
Battle Toads
Super Hight Impact
Out Run 2019
Chuck Rock
Double Dragon 3
Dark Castle
Mutant League Football
Power ASthlete
King Salmon
Super Kick Off
Cool Spot
Dracula
Global Gladiators
Tazmania
Green Dog
Mortal Kobat
Gauntlet IV
Zool
Puggsy
Terminator
Bubsy
Street of Rage II
Cadash

Super Nes

Power Instinct
Wild Guns
Brandish
Justice League
Lupin III
Joe & Mac III
Demon's Blazon
Manchester United
Soccer
Uniracers

Megadrive

Road Rash III
Ristar
Bloodshot
Pitfall II
Viewpoint
Theme Park
The Smurfs

Offerte del Mese

Super Nintendo euro	
Dragon	95.000
Mortal Kombat 2	115.000
Return of the Jedi	119.000
Micro Machines	99.000
Kick Off 3	95.000
Mickey Mania	115.000
Art of Fighting	99.000
Super Bomberman 2	99.000
Young Merlin	99.000
Donkey Kong Country	129.000
Mega Drive euro	
World Cup USA 94	89.000
Sylvester e Tweety	89.000
Sparkster	89.000
PGA Tour Golf 3	89.000
Sonic 3	99.000
Nigel Mansell	99.000
Mortal Kombat 2	105.000
Rise of the Robots	119.000

NEWS

NBA JamTourn. Ed. x MD	129.000
NBA JamTourn. Ed. x SN	149.000
Int. S. Star Soccer x SN	119.000

PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO:
VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI' - DINERS
VENDITA TELEFONIC A CON CARTA DI CREDITO

NOLEGGIO E VENDITA
SONY PLAYSTATION
SUPER NINTENDO
MEGADRIVE - GAME GEAR
NEO GEO CD - MEGA CD
MEGA 32X - SATURN - 3DO

CONTROL YO

Bene arrivati alla guida completa per giocare "The Lion King", il gioco tratto dall'omonimo lungometraggio della Walt Disney. Tutto si svolgerà (fiducioso come sempre) in tre mesi, e ogni puntata vi porterà attraverso quattro livelli, eccezion fatta per la prima puntata che vi accompagnerà attraverso i primi due. Fatti i buoni propositi di inizio specialone, arriviamo a parlare del gioco. Il programma in questione è un buon platform che non mancherà di impegnarvi a fondo. Sebbene non possa vantare la longevità di "The Addams Family", sfrutta bene le capacità del SNES per proporvi una serie di situazioni differenti da affrontare di livello in livello. Armatevi di pazienza e buona volontà e andiamo ad affrontare la jungla...

JH

UR CONSOLE

SPECIALE

SOLEIL

IL LIVELLO UNO: THE PRIDELANDS

La mappa di questo primo livello è enorme, ma non lasciatevi impressionare. Seguite le informazioni disseminate per i box di queste pagine e scoprirete che non è poi così difficile giungere al secondo livello. Giusto a titolo di cronaca vi informo che voi iniziate dall'angolo in basso a sinistra e dovrete affrontare la iena che vi separa dal livello successivo nello spiazzo in alto a destra.

CONTROL YO

COME SI MUOVONO I LEONI?

I Leoni corrono, saltano, si arrampicano, ruggiscono, rotolano, si accucciano e fumano oppio. Ovviamente anche il nostro piccolo leone può fare tutto ciò. Corre per lo schermo semplicemente utilizzando le direzioni del joypad. Salta utilizzando il tasto B; si appende alle piattaforme troppo distanti premendo in su con il joypad; ruggisce utilizzando il tasto Y; rotola premendo verso il basso mentre corre; si accuccia premendo il joypad verso il basso (caratteristica che vi permette di spostare lo schermo verso il basso e guardare cosa si trova sotto di voi); fuma oppio premendo il joystick verso l'alto. In realtà, l'ultima peculiarità consisterebbe semplicemente nel piccolo Simba che scruta il cielo per permettervi di scoprire cosa si nasconda nella porzione di schermo che vi sovrasta, ma assume un'espressione così fumata da far sorgere spontaneamente il paragone. Un paio di chiarimenti sono d'obbligo. A quanto pare, i cuccioli di leone, non potendo ancora contare su di una forza adeguata alle necessità, si difendono investendo i propri avversari (letteralmente rotolandogli sopra). Anche il loro ruggito non risulta ancora sviluppatissimo, ma già si fa sentire. Ruggire contro gli avversari, infatti, sortisce effetti vari ed eventuali che scoprirete negli altri box.
Se lasciate il vostro leoncino inattivo per qualche secondo, per lo schermo inizieranno ad aggirarsi delle farfalle che diverranno le compagne di gioco del regale felino.

GLI AVVERSARI "SPICCIOLI"

Questi tre simpatici animaletti, che incontrerete spesso nel vostro peregrinare per il quadro, sono gli avversari che faranno di tutto per ridurre la vostra barra dell'energia a zero. Eliminarli richiede una tecnica particolare per ciascuno di loro, ribadendo che sono comunque tutti massacrabili tramite rotolamento. Il Camaleonte (bollino 1) è il più semplice da far fuori. Basta saltargli addosso e lascerà questa valle di lacrime per un mondo migliore. Le cose si complicano con i porcospini (bollino 2). I loro aculei, infatti, vi impediscono di massacrarli tranquillamente, ma un ruggito ben assestato li ribalterà come una frittata in mano a un cuoco esperto. A questo punto saranno alla vostra mercé (saltategli addosso e seguiranno i camaleonti di cui sopra). Gli scarabei (bollino 3) hanno un po' di strani problemi di ordine esplosivo. Potete colpirli come più vi pare, ma fate sempre in modo di potervi allontanare velocemente da loro. Entro un paio di secondi, infatti, gli scarabei esplodono devastando quello che li circonda.

UNA ZAMPA AL RE LEONE

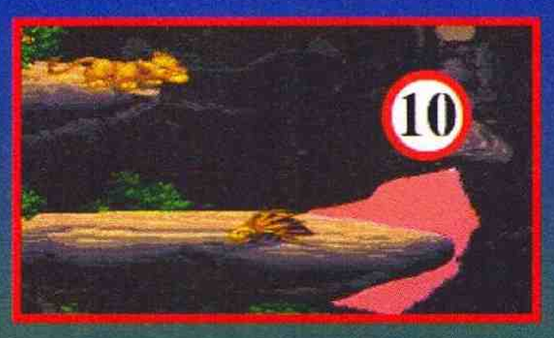
Come ogni bravo gioco che si rispetti, anche in "The Lion King" ci sono i power-up. Lo scarabeo giallo e arancione del bollino 4 vi permette di accedere al primo schermo bonus (una volta terminato il livello corrente). Lo scarabeo blu e rosso (bollino 5) vi allungherà la barra della vitalità di Simba di un tot (molto utile). Lo scarabeo rosso, giallo e blu (quello del bollino 6) vi restituirà tutta la vitalità di cui avete bisogno. Lo scarabeo dorato vi restituirà solo una parte della vitalità del povero leone.

LUNGA VITA AL RE

Quello strano simbolo che vedete accanto al bollino 8 rappresenta la possibilità di aggiungere un "continue" alla vostra riserva. Essi vi permettono di continuare una partita dall'ultimo livello raggiunto dopo aver finito tutte le vite a disposizione. Quell'altro strano simbolo, invece, che tanto ricorda uno stampino per i biscotti (bollino 9) altro non è che un segnale di restart. In altre parole, dopo aver perso una vita ricomincerete dall'ultimo simbolo a forma di

UR CONSOLE

RIMETTA A POSTO LA CANDELA



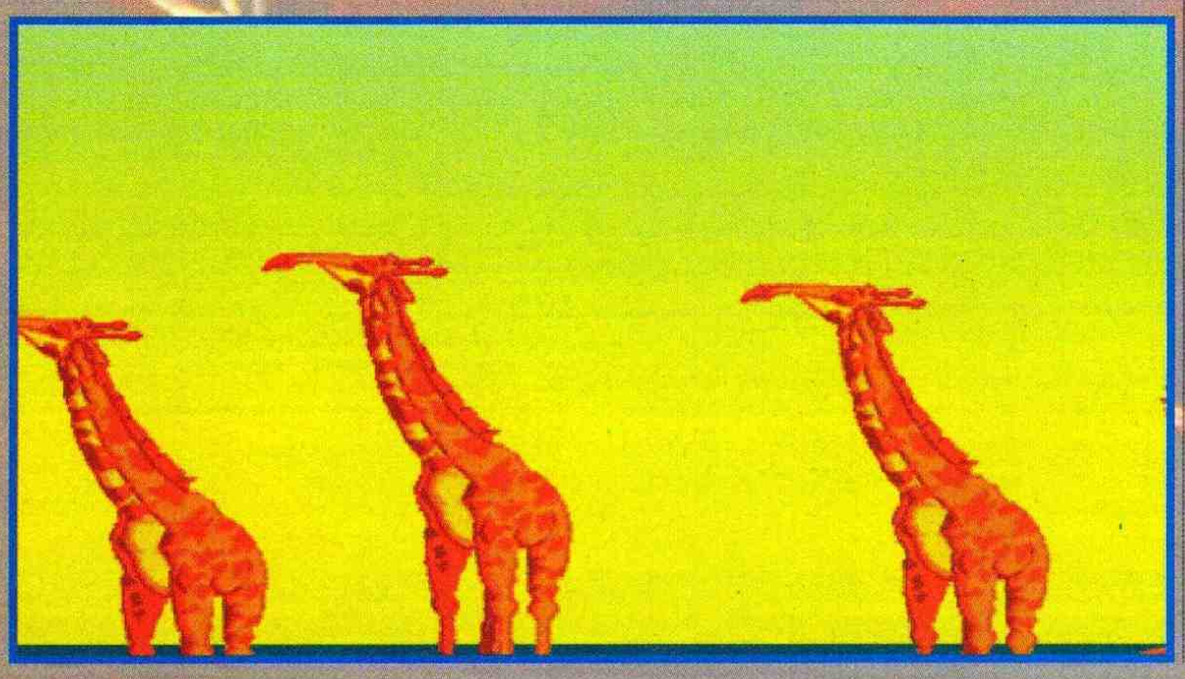
Il titolo di questo box è un omaggio al grandioso Mel Brooks che nel film Frankenstein Jr. ha compiuto un vero e proprio miracolo cinematografico. Quella frase interveniva nel momento in cui i protagonisti scoprivano un passaggio segreto. E proprio un passaggio segreto si nasconde sotto il bollino numero 10. Per accedervi bisogna semplicemente lanciarsi verso il presunto muro rotolando. Vi troverete nella sezione di mappa in basso a destra, pronti a recuperare il continue.
Il Bollino 11 marca, invece, il punto verso il quale saltare per uscire da questa sezione a sé stante della mappa.

ADESSO SI RIDE

Tutto quel che vi divide dal secondo livello, a questo punto, è quella iena sfiancata che vedete ansimare nella foto e nella mappa del livello. La tecnica per eliminarla è piuttosto semplice: attendete che si avvicini; quando vi sarà abbastanza a contatto, la iena spiccherà un salto che la porterà completamente fuori misura. Continuate a prenderla in giro in questo modo. Ogni due salti, la iena avrà bisogno di riposarsi e quello è il momento giusto per saltarle addosso e infliggerle dei danni. In un paio di salti avrete ragione dello stupido essere e passerete all'avventura successiva...

SECONDO LIVELLO: CAN'T WAIT TO BE KING

E dopo aver riso con la iena, imparerete a imprecare in qualche per voi nuovo idioma a causa della difficoltà di alcuni passaggi di questo livello. La prima sezione non riserva alcuna sorpresa. Le uniche caratteristiche degne di nota sono i rinoceronti che tendono a sparavi in aria appena saltate loro sul muso e le giraffe che tendono a scaricarvi appena possibile (questo dire che avete poco meno di cinque secondi per saltar via dalla testa della giraffa su cui atterrate, prima di ritrovarvi a fare il bagno e dover ripetere tutto da capo). Giunti sull'ultima giraffa saltate sullo struzzo e fate buon viaggio.



SUPERNINTENDO

BRUTAL	L.129.000
CANNON FODDER	L.149.000
DONKEY KONG	TEL.
DRAGON	L. 99.000
FIFA INT. SOCCER	L.129.000
FINAL FANTASY 3	L.159.000
FLASH BACK	L. 89.000
FORMATION SOCCER	L. 79.000
INDIANA JONES	L.149.000
INT. SUPER STAR SOCCER	L.139.000
JURASSIK PARK 2	L.149.000
KICK OFF 3	L.139.000
KING OF DRAGON	L. 99.000
LORD RINGS	L. 99.000
MADDEN 95	L.139.000
MAXIMUM CARNAGE	L. 99.000
MICHAEL JORDAN	L.139.000
MICKEY MANIA	TEL.
MORTAL KOMBAT 2	L. 99.900
NBA JAM TOURNAMENT	L.149.000
NBA LIVE 95	L.139.000
PITFALL	L.129.000
RETURN OF JEDI	L.149.000
RISE OF THE ROBOTS	L.129.000
S. MARIO WORLD	L. 59.000
S. METROID	L. 89.000
S. STREET FIGHTER 2	TEL.
SAMURAI SHODOWN	L.139.000
SHAQ FU	L.139.000
SIM CITY	L. 79.000
SOCCER SHOOTOUT	L.129.000
SPARKSTER	L.129.000
TENNIS TOUR	L. 79.000
ULTIMATE FIGHTER	L. 99.000
VORTEX	L.110.000
WWF RAW	TEL.

MEGA DRIVE

ATP TENNIS	TEL.
ART OF FIGHTING	L. 89.000
BRUTAL	L.119.000
BUBSY 2	L. 99.000
CHUCK ROCK 2	L. 99.000
DINO DINI'S SOCCER	L. 89.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 99.000
DRAGON	L.129.000
FANTASY STAR 4	TEL.
FIFA SOCCER 95	L.119.900
GUNSHIP	L. 99.000
HULK	L. 89.000
KICK OFF 3	L.119.000
MEGA TURRICAN	L.119.000
MICKEY MANIA	L. 99.000
MICROMACHINES 2	TEL.
MIGHTY MAX	L.119.000
MORTAL KOMBAT 2	TEL.
NBA LIVE 95	TEL.
NBA JAM TOURN.	L.119.000
PITFALL	L. 99.000
POWER DRIVE	L.119.000
PRINCE OF PERSIA	L.119.000
PULZEMAN	L. 99.000
RE LEONE	TEL.
RISE OF THE ROBOTS	L.119.000
RISTAR	L.129.000
S. STREET FIGHTER 2	TEL.
SECOND SAMURAI	L. 99.000
SHAQ FU	L.119.000
SKITCHIN	L. 99.000
SOLEIL	TEL.
TINY TOONS ACME	L.119.000
VIRTUAL BART	L. 99.000

MEGA CD E GIOCHI 3DO

SCONTO 30%

FINO AD ESAURIMENTO

DISPONIBILI:

NEO GEO CD

SEGA SATURN

SONY PLAYSTATION

MEGA 32X

NOLEGGIO E RITIRO DELL'USATO
SOLO NELLA ZONA DI FIRENZE

VIA DEI CIMATORI, 17/R FIRENZE

CALAMAI

TEL. 055/2382243 - TEL/FAX 219491

COMPUTER WORK

PER ORDINARE SCRIVERE A: COMPUTER WORK - Via Rivoli, 38/A - 10043 ORBASSANO (TO)
TELEFONARE ALLO 011/ 903.15.67 - OPPURE FAXARE ALLO 011/ 903.46.48
VENDITA PER CORRISPONDENZA TRAMITE POSTA OPPURE CORRIERE
TANTI GIOCHI A PREZZO ECCEZIONALE! FINO AD ESAURIMENTO ...

GIOCHI SUPERNINTENDO (PAL) - Quelli in versione GIG sono completamente in italiano

GIOCHI IN OFFERTISSIMA	PREZZO L.	NOVITA' E ULTIMI ARRIVI	PREZZO L.
EURO FOOTBALL CHAMP (GIG)	65.000	FLINSTONES	123.000
GOOF TROOP (GIG)	65.000	I PUFFI (GIG)	121.000
JIMMY CONNORS TENNIS TOUR	90.000	JURASSIC PARK 2	123.000
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	90.000	MEGA MAN X (GIG)	109.000
ROBOCOP 3 (GIG)	65.000	MICRO MACHINES	112.000
SUPER ADVENTURE ISLAND (GIG)	65.000	STUNT RACE FX (GIG)	135.000
SUPER ALESTE (GIG)	65.000	SUPER METROID (GIG)	109.000
SUPER JAMES POND (GIG)	65.000	TOPOLINO MANIA	133.000
SUPER KRUSTY'S FUN HOUSE	50.000	WOLFENSTEIN 3D	129.000
STARWING (GIG)	65.000	YOGI BEAR	115.000

GIOCHI GAME BOY - Quelli in versione GIG sono completamente in italiano

GIOCHI IN OFFERTISSIMA	PREZZO L.	NOVITA' E ULTIMI ARRIVI	PREZZO L.
ALIEN 3	35.000	DONKEY KONG (GIG)	57.000
BARBIE GAME GIRL (GIG)	35.000	FLINSTONES	56.000
CHESSMASTER Gioco di scacchi (GIG)	35.000	I PUFFI (GIG)	62.000
MAGNETIC SOCCER (GIG)	35.000	JURASSIC PARK 2	56.000
MICKEY MOUSE (GIG)	35.000	KIRBY'S PINBALL LAND (GIG)	57.000
POPEYE 2 (GIG)	35.000	MICRO MACHINES	67.000
SNOOPY'S MAGIC SHOW	35.000	SUPER MARIO 3 (GIG)	57.000
TOP GUN (GIG)	35.000	YOGI BEAR	61.000

ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE DA TAVOLO E PORTATILI

OFFERTE SU CONSOLE	PREZZO L.	ACCESSORI	PREZZO L.
SUPER NINTENDO PAL + MARIO SWATCH	**249.000**	PORTA GAME BOY IN TELA	20.000
SUPER NINTENDO PAL + MARIO WORLD +		ALIMENTATORE GAME BOY	15.000
SUPER GAME BOY + SKART	**380.000**	ALIMENTATORE GB + ACCUMUL. 7 ORE	29.000
GAME BOY BASIC	95.000	ALIMENTATORE GB + ACCUMUL. 12 ORE	55.000
AMIGA CD 32 + 2 GIOCHI	**589.000**	GIOCHI SUPERVISION	30.000
JOYPAD AMICA CD 32	39.000	JOYPAD A INFRAROSSI PER SNES E MD	Telefonare

Per motivi di spazio non è stato possibile elencare tutti i titoli disponibili. I prezzi si intendono IVA COMPRESA

ATLANTIDE

PUNTO VENDITA A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI N.43

MEGADRIVE

ALIEN 3	48.000
ALISIA DRAGOON	58.000
ARIEL (LA SIRENETTA)	68.000
BATTLETOADS	48.000
CAPTAIN AMERICA	48.000
CAPTAIN PLANET	38.000
CHIKI CHIKI BOYS	48.000
COSMIC SPACEHEAD	68.000
CRUE BALL FLIPPER	48.000
DINO DINI'S SOCCER	78.000
DJ BOY	38.000
DRAGON (BRUCE LEE)	78.000
ETERNAL CHAMPION	48.000
FATAL FURY 2	TELEF.
FIFA '95	TELEF.
GHOULS'N GHOSTS	58.000
GLOBAL GLADIATORS	48.000
GREENDOG	48.000
HARDBALL '94	58.000
JIMMY WHITE'S SNOOKER	88.000
JOHN MADDEN '95	118.000
KAWASAKI SUPERBIKE	TELEF.
KID CHAMELEON	48.000
LION KING	118.000
LOTUS TURBO CHALLENGE	48.000
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	38.000
MEGA BOMBERMAN	98.000
MEGA TURRICAN	58.000
MICROMACHINES 2	98.000
MORTAL KOMBAT	58.000
MORTAL KOMBAT 2	88.000
MOTOCROSS CHAMP	TELEF.
NBA JAM 2	TELEF.
NBA LIVE '95	118.000
NHL 95	118.000
OTTIFANTS	38.000
PGA TOUR GOLF 3	118.000
PITFALL	78.000
PRINCE OF PERSIA	58.000
ROBOCOP VS.TERMINATOR	58.000
ROCK'N'ROLL RACING	88.000
RUGBY WORLD CUP 95	118.000
SECOND SAMURAI	58.000
SONIC & KNUCKLES	118.000
STRIDER 2	48.000
SUB-TERRANIA	58.000
SYNDICATE	118.000
TALMIT'S ADVENTURE	38.000
TAZ-MANIA	38.000
TOPOLINO MANIA	TELEF.
TRUXTON	38.000
TWO CRUDE DUDES	38.000
ZOOL	48.000

MASTERSYSTEM

ALADDIN	TELEF.
ALIEN 3	38.000
ALTERED BEAST	28.000
ASTERIX 2	48.000
AYRTON SENNA'S GP 2	48.000
BACK TO THE FUTURE 3	38.000
BATMAN RETURNS	48.000
CALIFORNIA GAMES 2	48.000
CHUCK ROCK 2	48.000
COOL SPOT	48.000
CYBORG HUNTER	28.000
DONALD DUCK 2	48.000
DRACULA	38.000
DRAGON (BRUCE LEE)	TELEF.
GALAXY FORCE	28.000
IMPOSSIBLE MISSION	28.000
JAMES BOND 007	38.000
JUNGLE BOOK	48.000
JURASSIC PARK	48.000
MERCS	28.000
MICKEY MOUSE 2	48.000
MOONWALKER	28.000
MORTAL KOMBAT 2	TELEF.
OTTIFANTS	38.000
OUTRUN EUROPA	38.000
PAC-MANIA	38.000
PIT-FIGHTER	38.000
PRINCE OF PERSIA	38.000
PSYCHIC WORLD	28.000
ROBOCOP VS.TERMINATOR	48.000
SHADOW DANCER	28.000
SHINOBI	28.000
SONIC 2	48.000
SONIC 3 CHAOS	48.000
STREETS OF RAGE	48.000
STRID'ER 2	38.000
SUPERMAN	38.000
WINTER OLYMPICS	58.000
WOLFCHILD	38.000
XENON 2 MEGABLAST	28.000

SEGA 32X

COSMIC CARNAGE	148.000
DOOM	148.000
METAL HEAD	TELEF.
SHADOW OF ATLANTIS	TELEF.
STAR WARS ARCADE	148.000
STELLAR ASSAULT	TELEF.
SUPER AFTERBURNER	138.000
SUPER MOTOCROSS	TELEF.
SUPER SPACE HARRIER	138.000
VIRTUA RACING DELUXE	148.000

SUPER-NES

ART OF FIGHTING	78.000
BATMAN & ROBIN	138.000
BATTLE GRAND PRIX	48.000
BIKER MICE FROM MARS	128.000
BLUES BROTHERS	68.000
BUBSY	68.000
CANNON FODDER	TELEF.
CLAYFIGHTER 2	TELEF.
DESERT FIGHTER	58.000
DINO CITY	58.000
DINO DINI'S SOCCER	88.000
DONKEY KONG COUNTRY	TELEF.
DRAGON (BRUCE LEE)	98.000
EARTHWORM JIM	138.000
EQUINOX	78.000
F-ZERO	58.000
FATAL FURY	78.000
FATAL FURY 2	98.000
FLASHBACK	68.000
INCREDIBLE HULK	TELEF.
INDIANA JONES	138.000
JOHN MADDEN '95	138.000
JURASSIC PARK 2	88.000
LAST ACTION HERO	38.000
LAWNMOWER MAN	78.000
LEGEND	88.000
LORD OF THE RINGS	TELEF.
MICROMACHINES	TELEF.
MORTAL KOMBAT	58.000
NBA JAM 2	TELEF.
NBA LIVE '95	138.000
NHL '95	TELEF.
PAC-ATTACK	98.000
PAGEMASTER	TELEF.
PARODIUS	68.000
PERFECT ELEVEN	TELEF.
PITFALL	TELEF.
PLOK	98.000
ROCKETEER	48.000
SPACE ACE	78.000
STREET RACER	118.000
SUPER ALESTE	68.000
SUPER CASTLEVANIA 4	78.000
SUPER MARIO KART	68.000
SUPER METROID	TELEF.
SUPER PINBALL	108.000
SUPER STAR WARS	78.000
SUPER STREET FIGHTER 2	TELEF.
SUPER TURRICAN	68.000
TOPOLINO MANIA	TELEF.
VORTEX	TELEF.
WOLFCHILD	68.000
X-CALIBRE	TELEF.

GAME GEAR

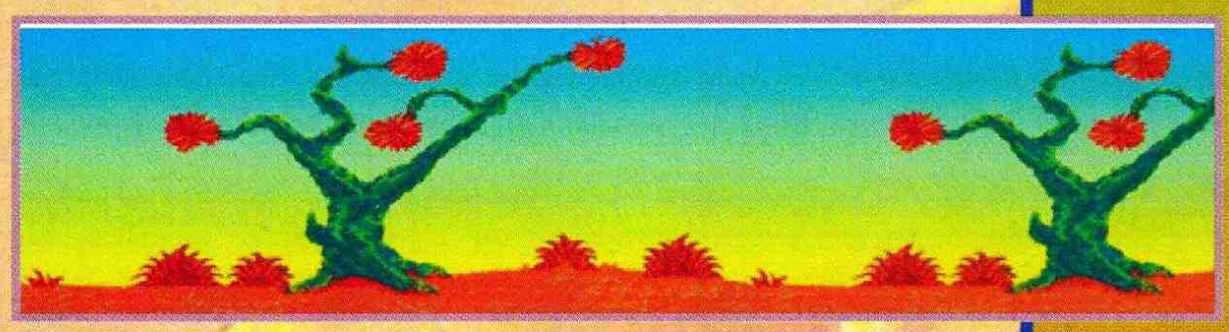
ALIEN SYNDROME	38.000
ARIEL (LA SIRENETTA)	48.000
BATMAN RETURNS	48.000
CHESSMASTER (SCACCHI)	38.000
CHUCK ROCK 2	48.000
CLIFFHANGER	58.000
DAFFY DUCK	78.000
DOUBLE DRAGON	48.000
DRACULA	58.000
DRAGON (BRUCE LEE)	TELEF.
FIFA SOCCER	TELEF.
GLOBAL GLADIATORS	58.000
GP RIDER (MOTO)	58.000
HOOK	58.000
INDIANA JONES	58.000
LION KING	78.000
MORTAL KOMBAT 2	58.000
NBA JAM	58.000
NBA JAM 2	TELEF.
PRINCE OF PERSIA	48.000
PSYCHIC WORLD	38.000
ROAD RASH	58.000
ROAD RUNNER	48.000
SENSIBLE SOCCER	48.000
SONIC CHAOS 3	48.000
TAZ-MANIA 2	78.000
WINTER OLYMPICS	58.000
WWF RAW	78.000

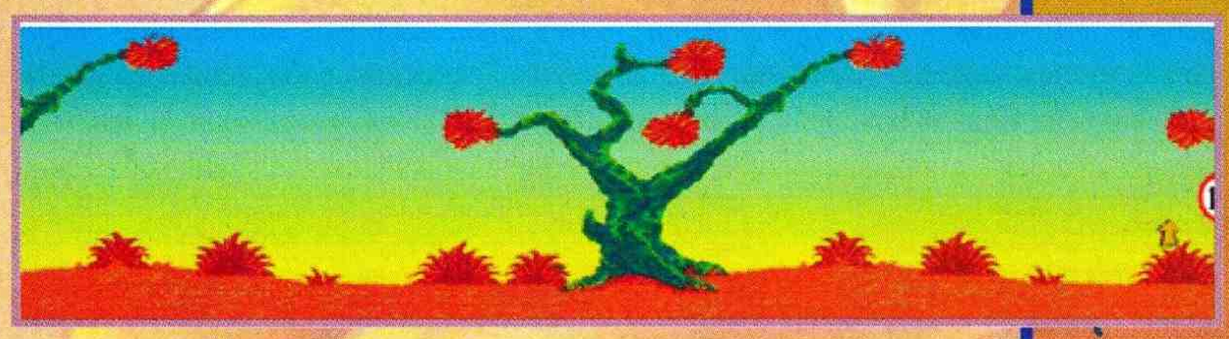
GAMEBOY

5 ON 5 BASKETBALL	48.000
ALIEN 3	48.000
BATMAN RETURN JOKER	48.000
BLUES BROTHERS	48.000
FERRARI GRAND PRIX	48.000
FIFA SOCCER	TELEF.
GEAR WORKS	28.000
GEORGE FOREMAN'S BOXE	58.000
JURASSIC PARK 2	TELEF.
MICROMACHINES	TELEF.
NBA JAM	68.000
PAC-MAN	48.000
PRINCE OF PERSIA	48.000
RAGING FIGHTER	58.000
ROBOCOP VS.TERMINATOR	58.000
SPIDER-MAN X-MEN	48.000
STARGATE	TELEF.
SUPER KICK OFF	48.000
TOXIC CRUSADERS	48.000
WARIO BLAST	TELEF.
WARIO LAND	TELEF.
WORLD CUP SOCCER	48.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONA AL (0362) 23.81.48

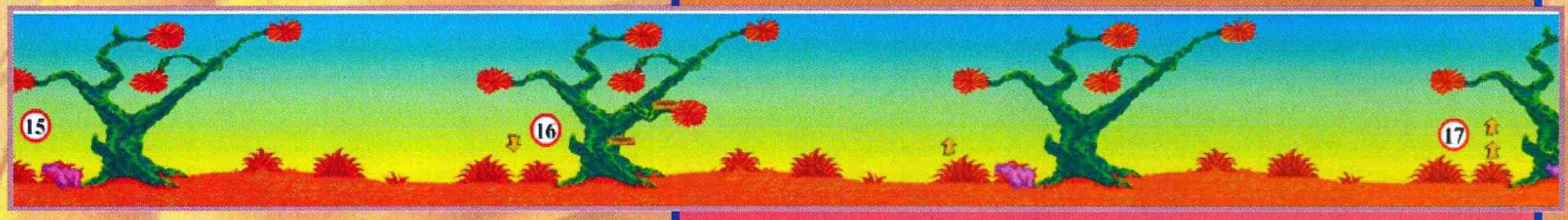
CONTROL YO

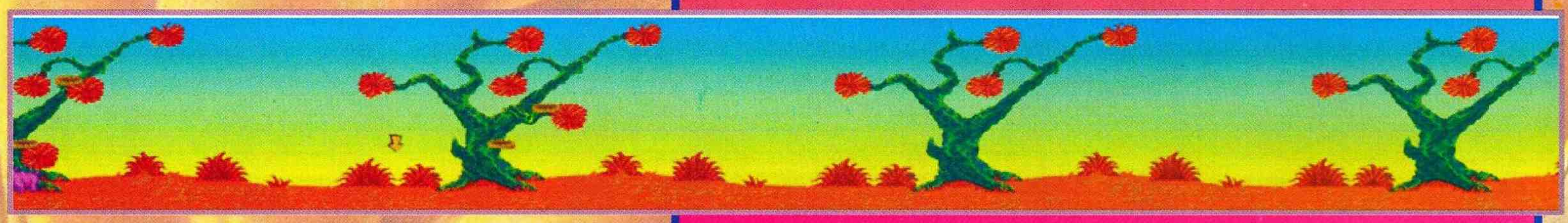




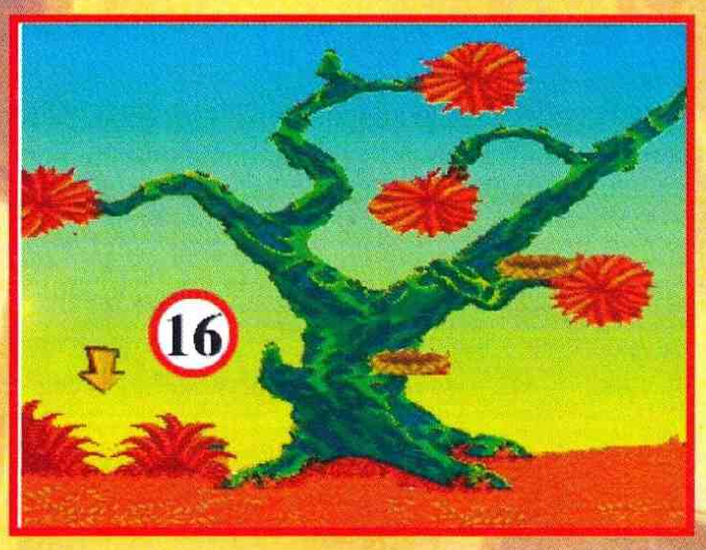
L'AUTOBUS DELLA JUNGLA

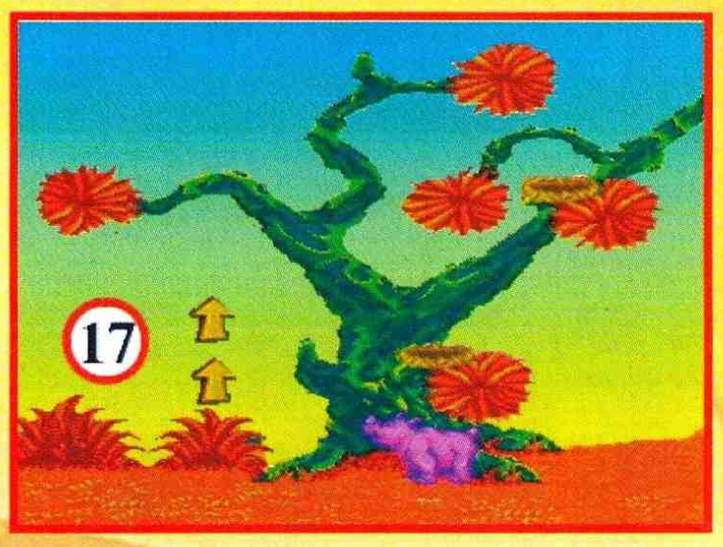
Nella jungla ci si deve adeguare ai mezzi che la natura ci mette a disposizione e così Simba si sposta a cavallo di un elegante struzzo (chissà se si chiama Ambrogio e gli porta anche i cioccolatini). Il problema di tutti gli struzzi, come è ben noto, risiede nelle ridotte dimensioni del loro encefalo. Così dovrete prestare la massima attenzione nello scartare gli ostacoli che si pareranno sulla vostra strada. Questi ostacoli possono essere di tre tipi che vanno affrontati nei modi che andiamo a elencare. Il bollino 15 segnala un qualcosa di fucsia da saltare: ebbene saltatelo! Il bollino 16, invece, mostra dei nidi posizionati su di un albero. Vista bucolica che non mancherà di colpirvi con violenza inaudita se non ordinerete tanto a Simba quanto allo struzzo di abbassarsi. Il bollino 17 ripropone i nidi con una disposizione differente e un affare fucsia da saltare (oltre a due frecce). La tecnica per evitare di lasciarci le penne e la pelliccia consiste nel saltare il robo fucsia con lo struzzo e, quando questi arriva all'apice del suo salto, ri-





schiacciate il pulsante di salto facendo saltare via Simba dalla schiena dello struzzo. Le frecce vi indicheranno, in breve, quale tecnica adottare.

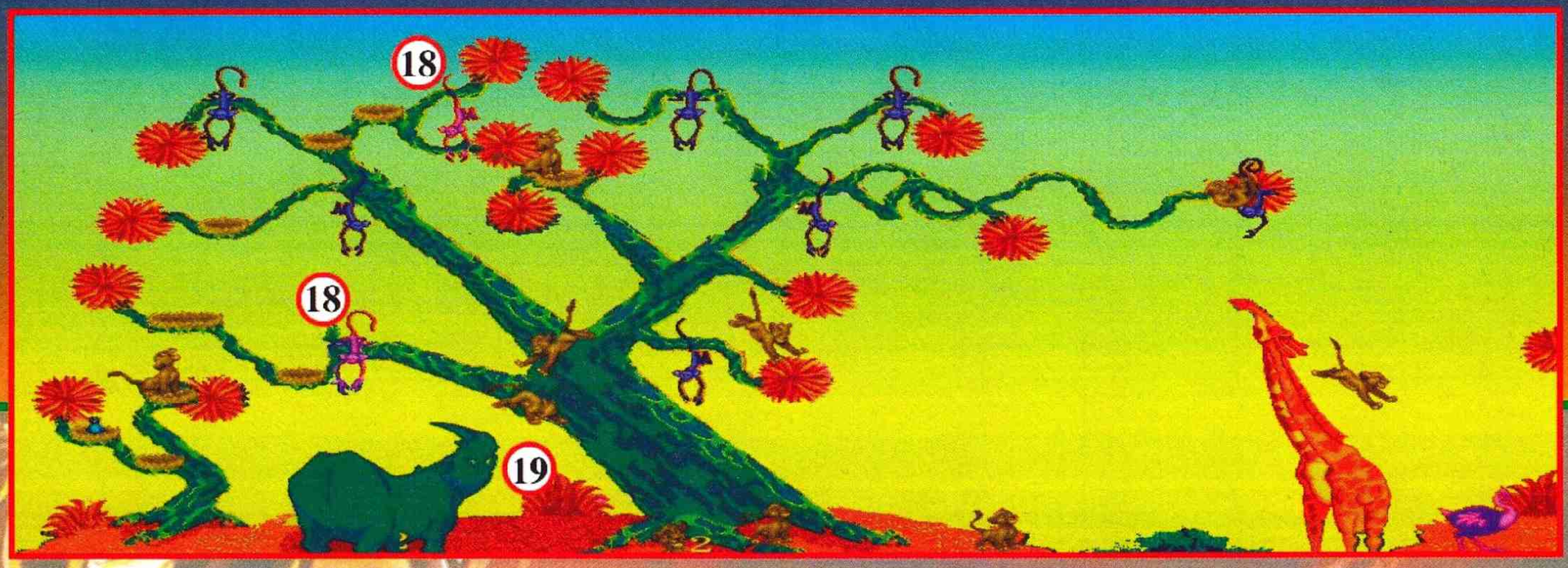




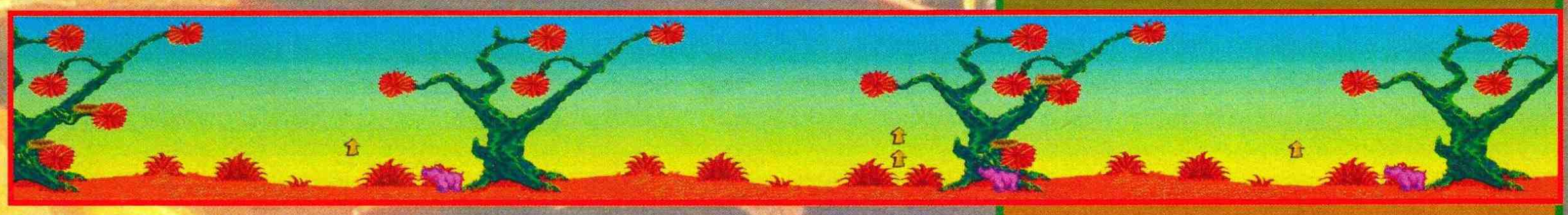
UR CONSOLE

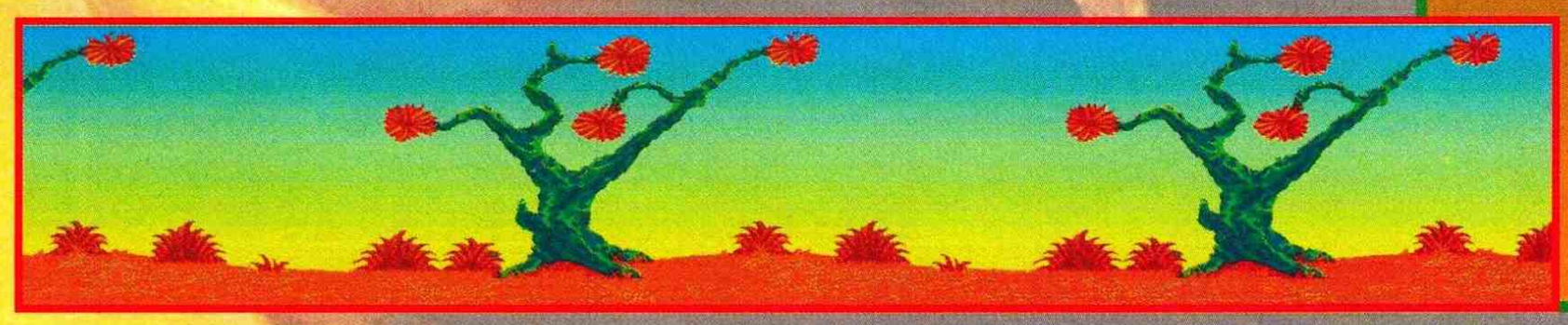
E DOPO L'AUTOBUS, UN BEL MASSAGGIO

Le scimmie, secondo quello che vediamo in questo pezzo di livello, dovrebbero essere delle scaricatrici di porto provette. Il vostro scopo è ancora quello di arrivare allo struzzo parcheggiato alla destra della mappa che vedete. Per farlo dovrete, appena arrivate nella sezione in oggetto, ruggire in faccia alle due scimmie contrassegnate dal bollino 18 e farvi lanciare in aria dal rinoceronte del bollino 19.



SE SCENDO AL CAPOLINEA E POI PRENDO LA METROPOLITANA...





Siamo ancora a bordo del caro struzzo che ci porta per un livello pressoché identico a quello già visto in precedenza. Gli ostacoli sono identici, varia solo la dislocazione degli stessi e la lunghezza del livello, che è leggermente aumentata.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

DREAM LAND

ORDINA AL

0541/786496

FAX 0541/786621

centro videogames modellismo giapponeserie

RIMINI - Via Sigismondo, 36
Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621

CONSOLE

Sony Playstation Scart + game	L. 1360000
Sony Playstation + game	L. 1290000
Saturn Scart + game	L. 1360000
Saturn + game	L. 1290000
NEC FX + game	L. 1099000
3DO Panasonic + game	L. 900000
Neo - Geo	L. 400000
PC Engine GT	L. 240000
Sega's 32X Pal	L. 389000
Mega Drive II Pal	L. 235000
M. Drive II Pal+Fifa Soccer '95	L. 300000
S.Nes Scart	L. 235000
S.Nes Scart + Mortal Kombat II	L. 339000
S.Famicom Pal Version	L. 315000
Game Gear + game	L. 220000
Game Boy + game	L. 130000

NEWS

NBA JAM TOURNAMENT (SNES)
NBA JAM TOURNAMENT (MD)
NBA JAM TOURNAMENT (GB)

SUPERNES SUPERFAMICOM

Dragon Ball Z 3	L. 159000
Mortal Kombat 2	L. 125000
Pitfall	L. 149000
Donkey Kong Country	L. 159000
Shaq Fu	L. 129000
Super Street Fighter II Special	L. 145000
Samurai Spirit	L. 130000
Micro Machine	L. 129000
Dragon	L. 145000
Brain Lord	L. 129000
Legend	L. 115000
Vortex	L. 119000
Bretthull Hockey '95	L. 118000
Formula 1 Namcot	L. 135000
Lion King	L. 80000
Clay Fighter II	L. 135000
Wario Wood's	L. 105000
Earthworm Jim	L. 145000
Jungle Book	L. 115000
Ultimate Fighter	L. 125000
Aero - The Acrobat	L. 125000
Street Hockey '95	L. 122000
Time Warp	L. 129000
Tyny Toon Adventures	L. 125000
Super Pinball: Behind the Mask	L. 135000
Full Power	L. 108000
Battle Cross	L. 108000
Dino Dini Soccer	L. 125000
Super Gozzilla	L. 155000
Mickey Circus II	L. 150000
Parodius 2	L. 155000

3DO

Ultra Man	L. 50000
Dragon's Lair	L. 50000
Total Eclipse	L. 50000
Alone in the Dark	L. 60000
Slayers	L. 60000
Burning Soldier	L. 60000
Road Rash	L. 60000
Vr Stalker	L. 60000
Nova Storm	L. 60000
Micro Cosm	L. 80000
Mad Dog II	L. 60000
Way of the Warrior	L. 60000
Soccer Kid	L. 60000
Shock Wave	L. 60000
Shock Wave II	L. 70000
Mega Race	L. 60000
Immortal Desire	L. 60000
Virtual Stadium	L. 50000
S. Street Fighter	L. 50000
Samurai Showdown	L. 50000
Off World Interceptor	L. 70000
Demolition Man	L. 50000
Crime Patrol	L. 50000
Fifa Soccer	L. 70000
Star Blade	L. 50000
Yu Yu Hakusho	L. 50000
Jammit	L. 70000
Star Wars	L. 50000
Strahl	L. 70000
Love Bites	L. 70000
Supreme Warrior	L. 80000

NOVITÀ GAMES

Virtual Hidelide (SAT)
Van Battle (SAT)
Panzer Dragon (SAT)
Virtua Racing (SAT)
X-Men (SAT)
Race Driving (SAT)
Virtua Fighter II (SAT)
Miku (SAT)
Super Shinoby (SAT)
Paradius (SAT)
Rampo (SAT)

Raiden (PS)
Space Griffon VF-9 (PS)
Kileak the Blood (PS)
Rayman (PS)
Tekken (PS)
Cyber Sled (PS)

Anesan (NEC)
Jyenshin Densetsu (NEC)

OFFERTISSIME MEGA CD

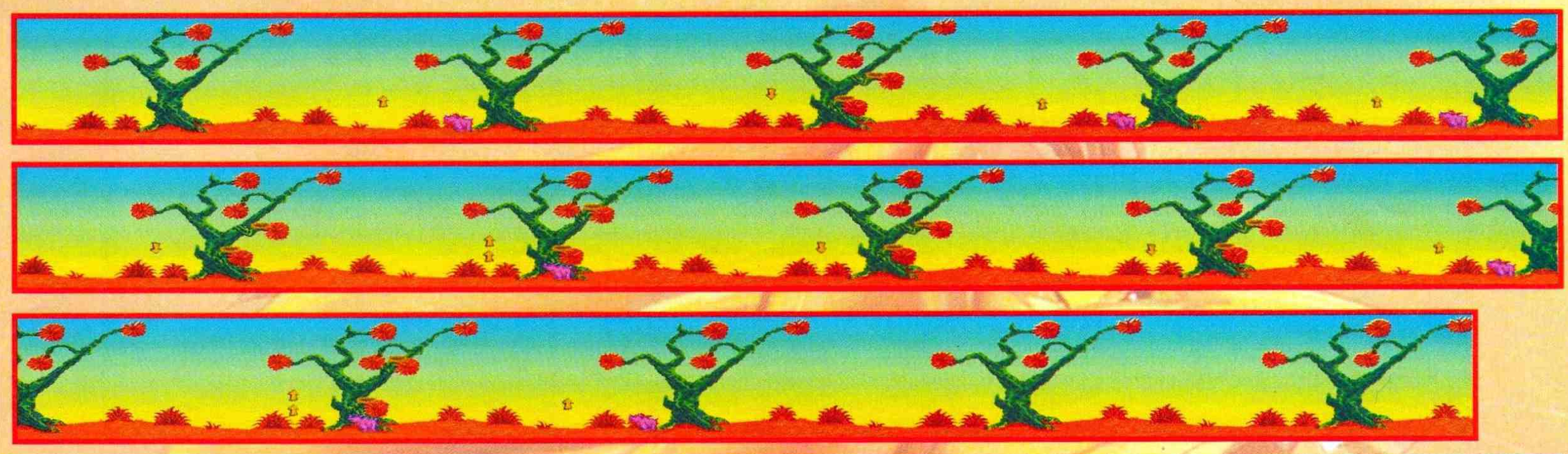
Annette Again	L. 69000
Ax - 101	L. 79000
Dark Wizard	L. 89000
Double Switch	L. 89000
Keyo Flaying SQ	L. 69000
Eye of the Beholder	L. 79000
Final Fight	L. 49000
Heavenly Symphony	L. 79000
Lethal Enforcers II	L. 99000
Monkey Island	L. 59000
Mansion of Hidden Souls	L. 99000
Night Striker	L. 39000
NBA Jam	L. 79000
Prize Fighter	L. 89000
Racing Aces	L. 89000
Rage in the Cage	L. 89000
Starblade	L. 79000
Switch	L. 49000
Super League	L. 39000
Sherlock Holmes	L. 69000
Tunderhawk	L. 89000
The Amazing Spider-Man	L. 69000
Third World War	L. 79000
Wing Commander	L. 69000

MEGA DRIVE

Fifa Soccer '95	L. 70000
Virtual Racing	L. 110000
Dracula	L. 79000
Lion King	L. 80000
Mega Bomberman	L. 55000
World Cup USA '94	L. 99000
Super Street Fighter 2 S	L. 135000
Mortal Kombat 2	L. 113000
Sub Terrania	L. 99000
NBA Jam	L. 55000
Dragon	L. 110000
Rockman Mega World	L. 99000
Nigel Mansell Indi Car	L. 65000
NBA Live '95	L. 115000
Pitfall	L. 125000
Earthworm Jim	L. 135000
Shaq Fu	L. 125000
Maximun Carnage	L. 119000
Power Ranger	L. 99000
Taz in Escape From Marks	L. 99000
Mickey Circus II	L. 125000
Urban Strike	L. 110000
Sonic e Knuckles	L. 105000
Ecco the Dolphine II	L. 105000
Rise of the Robot	L. 129000
Jurassic Park: Rampage Edition	L. 99000
Jungle Book	L. 115000
Rugby World Cup '95	L. 119000
Contra: Hard Corps	L. 105000
Double Dragon V	L. 125000
Pro Striker + Sega Tap.	L. 69000

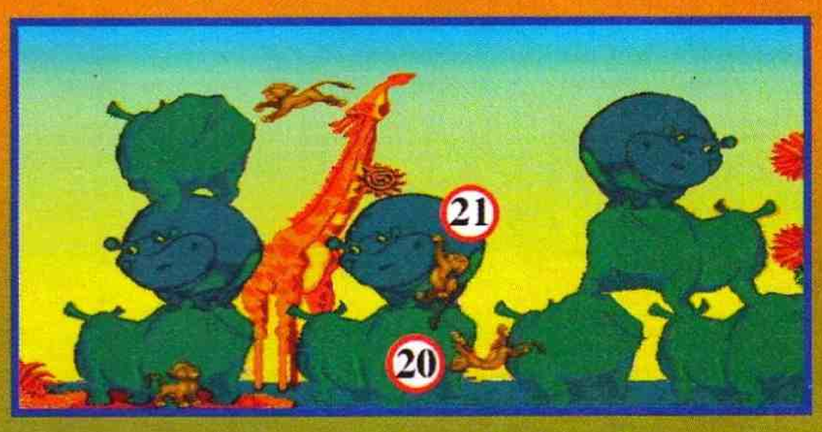
OLTRE 1000 TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR !!!

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETA DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI



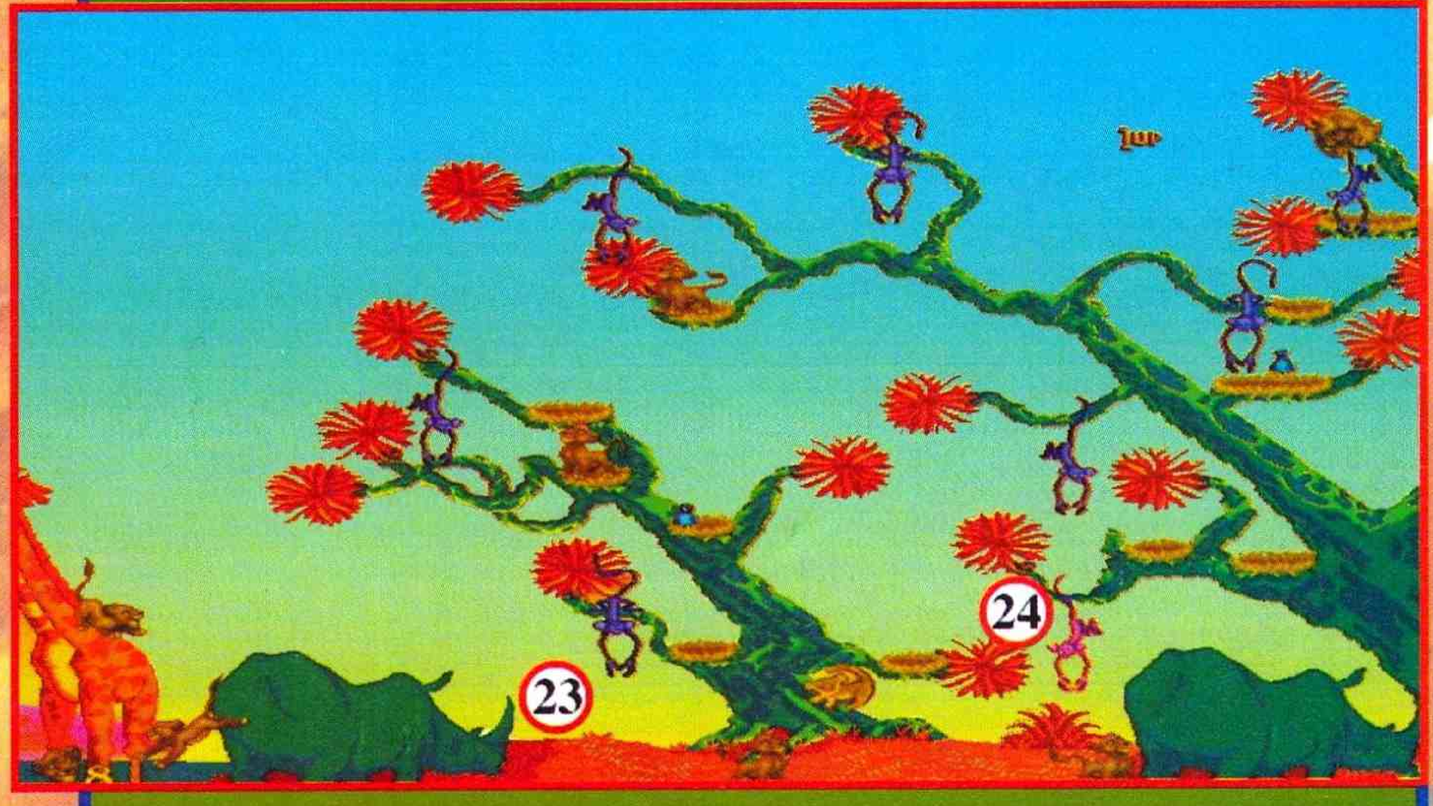
CHE FATICA ARRAMPICARSI SUGLI IPPOPOTAMI

Livello complicatissimo. Tutto è imperniato su come utilizzare gli ippopotami. All'inizio dovrete passare di



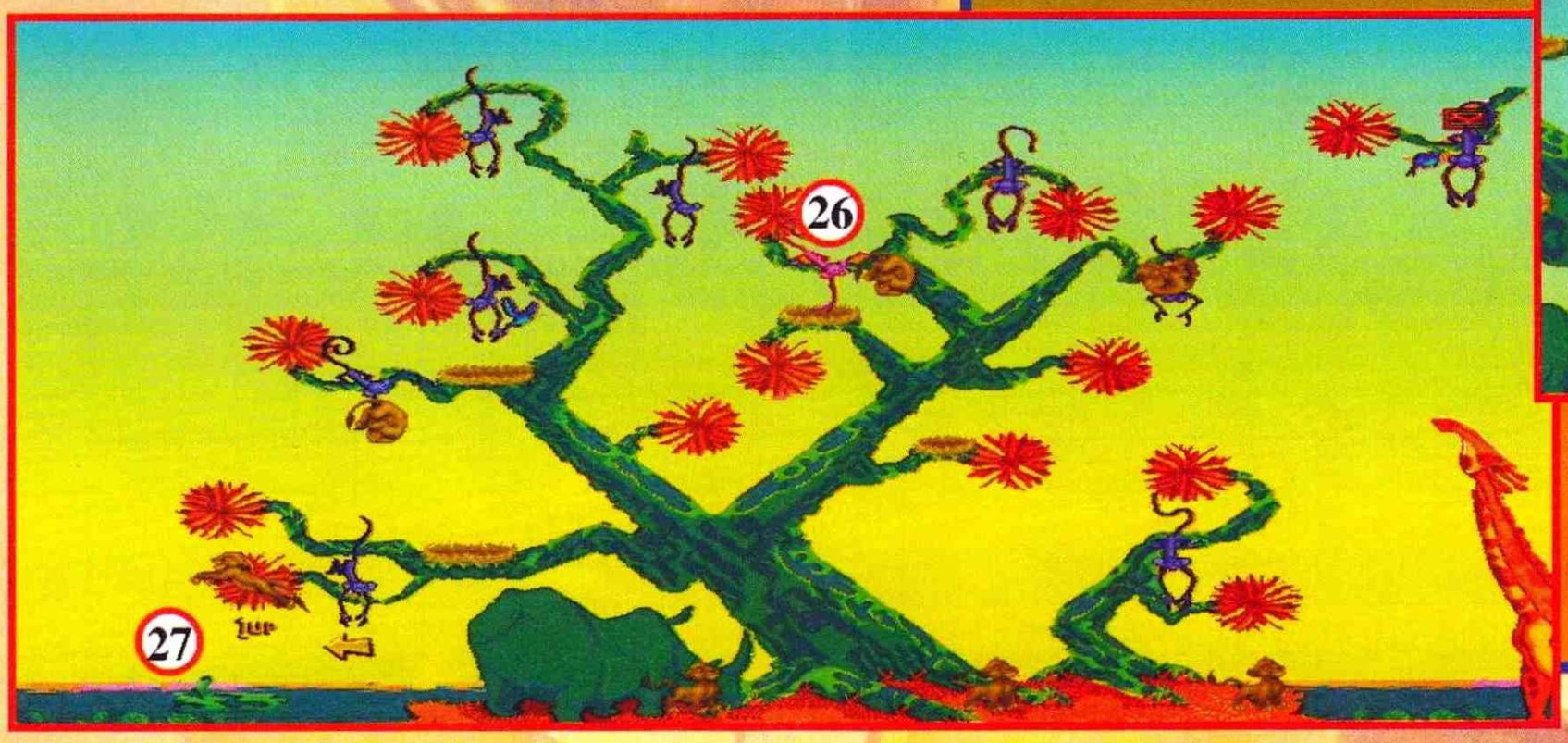
coda in coda (come si vede dalla foto del bollino 20) fino a giungere al bollino 22 e recuperare la vita extra. Da lì, ancora sulla coda dell'ippopotamo per riuscire a saltare fino al bollino 21. Attenzione! Non potete agganciarvi all'ippopotamo se non premete il joypad verso l'alto! Da quella posizione non vi resta che raccattare il "continue" e proseguire verso la destra dello schermo.

LE SCIMMIE DELL'ULTIM'ORA



Siamo all'ultima sezione del secondo livello. Anche qui si tratta solo di modificare l'assetto delle scimmie a mano a mano che le si incontra. La scimmia 24 è la prima da modificare. Lanciatevi poi con il rinoceronte 23 sull'albero e atterrerete sull'altra sezione della mappa. Ruggite in faccia alla scimmia davanti a cui atterrate (Bollino 26) e scendete dall'albero per dirigervi verso sinistra e tornare al rinoceronte 23. Alla fine del vostro secondo viaggio via scimmia dovreste essere in grado di ruggire alla scimmia 25 e, rilanciandovi con il solito rinoceronte, di terminare il livello.

Al Bollino 28 vedete il solito scarabeo per il livello bonus, mentre al bollino 27 vedete uno dei maggiori pericoli del livello: i tronchi galleggianti che non galleggiano più di tanto. Siate rapidi e avrete salva la vita.



SI RICERCANO AGENTI VENDITA SPAZI PUBBLICITARI PER ZONE LIBERE

Spaziotre

Piazzale Archinto, 9 - Milano

Tel. 02/69001255 - Fax 02/69001277

INTELTRONIC

Via Fucilari 63 **84014 Nocera Inferiore**
Tel/fax 081-5176722 **Italia**

"All'inizio eravamo gli unici, adesso siamo i migliori.
L'unico centro specializzato in consoles del Sud!"

Telefona:
per scoprire i prezzi e la qualita' dei nostri servizi,
per verificare la nostra rapidita' nei tempi di consegna,
per usufruire di un centro di assistenza tecnica garantita.

Speciale Consoles

Megadrive 2 Scart o Pal + Mortal Kombat 2	£330.000
Megadrive 2 Scart o Pal + Ecco The Dolphin 2	£300.000
Megadrive 2 Scart o Pal + Dragon Ball 2	£300.000
Megadrive 2 Scart o Pal + Fifa Soccer '95	£330.000.
Sega Saturn	Tel.
Super Nes Usa varie conf.	Tel.
MegaCd Usa o Jap + giochi	Tel.
Neo Geo	Tel.
Game Boy	Tel.
Game Gear	Tel.
3DO	Tel.
Atari Jaguar	Tel.

Assistenza Tecnica Modifica Consoles in standard R.G.B.

Si effettua vendita ai negozi

Si effettua vendita per corrispondenza - **Tutti i prezzi sono IVA INCLUSA**

SNes-SNin-SFam

Donghey K. Country	110.000
Mickey Mania	100.000
Wild Guns	110.000
Return of Jedi	110.000
Street Racers	100.000
Perfect Eleven	110.000
Indiana Jones	125.000
Lyon King	110.000
NBA Live '95	110.000
Speed Racers	105.000
Batman e Robin	Eccezionale
Street Fighter 2 Turbo	70.000
Dragon Ballz3	125.000
Art of Fighting 2	Eccezionale
Return of SuperMan	110.000
Mortal Combat 2	100.000
Super Street Fighter	Eccezionale
World Hero 2	125.000
Samurai ShotDawn	125.000
Fifa Soccer '95	Eccezionale
Jungle Book	100.000
Megamen x 2	Eccezionale
Lethal Enphorcer II	110.000

Mega Drive

Mortal Combat 2	85.000
Dragon Ball 2	75.000
Eccho the Dolphin 2	80.000
Virtual Racing	130.000
Fifa Soccer '95	89.000
Wiev Point	105.000
Mazing Saga	50.000
Chiki Chiky Boys	50.000
Mickey & DOnald	65.000
Super street fighter	99.000
The Ret. of Superman	105.000
Sonic e Knokles	99.000
Power Drive	Eccezionale
Maximum Carnage	99.000
Lyon King	105.000
NBA Live '95	Eccezionale

Sono disponibili cavi adattatori e trasformatori per consoles di ogni marca.

MEGA CD

Dragon's Lair	85.000
Mortal Kombat	85.000
Annetta Again	65.000
FhBand	39.000
Heavly Sinphony	85.000
AX 101	69.000
Warrau Salesman	55.000
Fantastic Cosmic	39.000

Sega e Saturn

Victory Goal
Galeracer
Clokwork Knight
Wanchai Connection
Virtual Hyderide
Deadlus

Tutto a prezzi eccezionali !!!

Accessori

Joystick 16 tasti univers.
Snes,Sfam,Snin, Megadrive,
Amiga, IbmComp.
£119.000

Joypad 6 tasti MD DA
£45.000, 55.000, 65.000

Super More Power
Sfam, Snes, Snin
£69.000

Solo titoli originali da Giappone USA & UK

Speciale Club

Per Incontrare nuovi amici, divertirti, ottenere i prezzi migliori ed essere sempre aggiornato sulle piu' recenti novita' del settore iscrivirti al nostro Club.
Ci divertiremo assieme!!!!

We want YOU!
Aderisci al nostro CLUB!
Telefona per informazioni.

Telefonate subito per i nuovissimi Sega Saturn e 32 Mega, Nec FX, Neo Geo CD

Tutti I nomi e i marchi sopra riportati sono dei legittimi proprietari

Graph Egidio Fanuele - [redacted]

BIT WORLD VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD di Lai Roberto - Via Val Cismon, 2 - 20052 - Monza (Mi) tel/fax 039/2720499 - TEL.039/2720499

MOLTE NOVITA' POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCAT

CARTUCCE MEGADRIVE

ASTERIX	L. 69.000
BUBSY II	**L. 72.000**
BOOGERMAN	TEL
CAPITAN AMERICA	L. 39.000
CASTLEVANIA	L. 79.000
CHIKY CHIKY BOYS	L. 29.000
ART OF FIGHTING	L. 69.000
CLAYFIGHTER	TEL
DRAGON BRUCE LEE	TEL
DRAGON BALL Z	TEL
DRAGON'S REVENGE	L. 59.000
EA FIFA INT, SOCCER 95	TEL
EARTHWORM JIM	TEL
ETERNAL CHAMPION	L. 69.000
FANTASY STAR IV EURO	TEL
FATAL FURY II	L. 69.000
FLASHBACK	L.75.000
GUNSTAR HEROS	L. 69.000
J.LEAGUE STRYKER II	L.105.000
J.POND 3	L. 43.000
KICK BOXING	L. 39.000
LETHAL ENFORCE II	TEL
LANDSTALKER	L. 69.000
LION KING	TEL
MAZIN SAGA	L. 49.000
MEGA BOMBERMAN	TEL
MICKEY AND DONALD	L. 59.000
MICKEY MANIA	TEL
MICKEY AND MINNIE	L.109.000
MICROMACHINE 2	L. 99.000
MORTAL KOMBAT	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	**L.79.000**
NBA JAM	L. 59.000
NBA LIVE 95	TEL
NHL 95	TEL
POWER DRIVE	TEL
POWER RANGERS	TEL
PULSEMAN	L. 65.000
PREDATOR 2	L. 39.000
PROBOTECTOR (CONTRA)	L.109.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 39.000
RAGNACENTI	L. 94.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 69.000
SAMURAI SPIRIT	TEL
SLAM MASTER	TEL
SHINING FORCE II	TEL
SONIC 3	L. 79.000
SONIC AND KNUCKLE	TEL
SPARKSTER	TEL
STREET FIGHTER II S.C.E.	L. 75.000
SUPER STREET FIGHTER II	TEL
STREET OF RAGE III	L. 79.000
S.MONACO GP II	L. 38.000
SYNDACATE	**L.89.000**
TAZMANIA	L. 39.000
THE PUNISHER	TEL
THUNDER FORCE IV	L. 69.000
THEME PARK	TEL
TMNT TOURNAMENT FIHTER	L. 79.000
TOEJAM AND EARL II	L. 59.000
TRUE LIES	TEL
URBAN STRYKE	TEL
VIRTUA RACING	L. 119.000
WORLD HEROS	L. 94.000
WWF ROYAL RUMBLE	L. 79.000
ACTION REPLY 2	**L.109.000**

NOVITA' IMMINENTI MEGADRIVE:
FATAL FURY SPECIAL / ROAD RUSH 3
LIGHT CRUSAD ER / STARGATE

MASTER SYSTEM

BATMAN RETURNS	L.34.000
COOL SPOT	L.39.000
DESERT DEMOLITION	L.34.000
DONALD DUCK II	L.39.000
GOLDEN AXE WARRIOR	L.29.000
GALAXY FORCE	L.29.000
MASTER OF DARKNESS	L.34.000
PITFIGHTER	L.29.000
MASTER OF COMBAT	L.34.000
SMASH TV	L.29.000
SHINOBI	L.29.000
THE FLASH	L.34.000
SPEEDBALL 2	L.29.000
POPULOUS	L.29.000

SUPERNINTENDO/S.FAMIC

ACTION REPLY 2	L.109.000
ART OF FIGHTING 2	TEL
BATMAN & ROBIN	TEL
BEAUTY AND THE BEAST	L.109.000
BREATH OF FIRE	L. 99.000
BREATH OF FIRE II	TEL
BRIAN LORD RPG USA	L.99.000
CAPITAN TSUBASA V	TEL
CAPTAIN COMMANDO	**TEL**
CHRONO TRIGGER	**TEL**
DEMON'S BLAZON	**L.129.000**
DONKEY KONG COUNTRY	**TEL**
DRAGON BALL Z 3	**L.119.000**
DRAGON BRUCE LEE	**L.109.000**
DESERT FIGHTER	L. 79.000
EARTHWOM JIM	**TEL**
FAMILY CIRCUIT	**L.129.000**
FAMILY DOG	L.49.000
FATAL FURY SPECIAL	L.129.000
FIGHTER'S HISTORY II	TEL
FINAL FIGHT II	L. 69.000
FINAL FANTASY ADV III	TEL
FRONT MISSION	**TEL**
F1 NIGEL MANSELL	L.109.000
FULL THROTTLE RACING (MOTO)	**TEL**
G-GUNDAM FIGHTER	**TEL**
GP 1 - RS (MOTO)	**TEL**
GHOST CHASER (PICCHIAD. SCOR.)	T
GHOUL PATROL	**TEL**
GOEMON GAMBARRE 3	**TEL**
HAGANE	**L. 99.000**
HOKUTO NO KEN 7	L.119.000
HUMAN GRAND PRIX 3	L.139.000
LEGEND	L. 99.000
LION KING	L.119.000
KICK OFF 3	TEL
J.CONNORS TENNIS	L. 79.000
KIKY KAY KAY II	L.139.000
KNIGHT OF THE RONUD	L.109.000
MAGIC JOHNSON BASKET	L.59.000
MARIO ALLSTAR COLLECTION	L.69.000
MEGAMEN X 2	**TEL**
MEGAMEN SOCCER	L.89.000
MORTAL KOMBAT II	L109.000
MICKEY MANIA	**L.129.000**
MICKEY MOUSE CIRCUS MISTERY	TEL
MULTIPLAY VOLLEYBALL	TEL
N. MANSELL INDYCAR RACING	**TEL**
NEW HORIZONS RPG USA	**L.119.000**
NOSFERATU	**TEL**
NBA LIVE 95	TEL
NBA JAM	L.89.000
PARODIUS II	TEL
PERFECT 11	**TEL**
PATLABOR	L.129.000
POWER INSTINCT	TEL
RANMA 1/2 IV	L.129.000
RIDER'S SPIRIT (MOTO)	**TEL**
SAMURAI SPIRIT	**L.139.000**
SECRET OF MANA	L.115.000
SIDE POCKET	L.109.000
SPARKSTER	L.119.000
STREET RACER	**L.119.000**
TERMINATOR II ARCADE	L.79.000
S.TECMO NBA BASKETBALL	**L.99.000**
S.STREET FIGHTER II	TEL
S.SOCCER 95	**TEL**
S.BOMBERMAN II	TEL
SD GREAT BATTLE 2	L.119.000
SD GREAT BATTLE 4	**TEL**
MUSCLE BOMBER	L.99.000
STAR FOX	L.79.000
S.METROID	L.99.000
S.CHINESE WORLD	**TEL**
TIME COP	**TEL**
TETRIS 3	TEL
THEME PARK	TEL
VORTEX	TEL
WILD GUN	TEL
WWF ROYAL RUMBLE	L. 79.000
ULTIMATE FIGHTER	**L.139.000**
RETURN OF THE JEDI	**TEL**
ULTIMA 7 BLACKGATE	**TEL**

GIOCHI PC ENGINE CART.

J.L. FORMATION SOCCER	L.69.000
VIGILANTE	L.49.000
SON SON 2	L.49.000
BOMBERMAN 94	L.69.000
FINAL BLASTER	L.49.000
BARUNBA	L.49.000
GOMOLA SPEED	L.49.000
STREET FIGHTER II C.E.	L.59.000
TIGER ROAD	L.49.000
FIRE PRO WRESTLING 3	L.49.000
F1 CIRCUS 92	L.79.000
RACING TAMASHI	L.69.000
FATAL FURY SPECIAL	**L.129.000**

GIOCHI NEO GEO CD

ALPHA MISSION 2	L.75.000	FOOTB. FRENZY	L.89.000
S.SIDE KICK II	L.89.000	FATAL F.SPEC.	L.89.000
ART OF FIGHTING 2	L.89.000	KING OF FIG.94	L.95.000
WORLD HE.2 JET	L.109.000	SAMURAI SH. 2	L.95.000
AGGR. OF D.K.	L.115.000	VIEW POINT	L.115.000
STREET HOPE	L.115.000	TOP HUNTER	L.99.000

GIOCHI GAME GEAR

ALADDIN	L.59.000
ASTERIX	L.45.000
HOLYFIELD BOXING	L.39.000
NBA JAM	L.59.000
ROBOCOP 3	L.59.000
SONIC 3	L.59.000
SONIC DRIFT	L.59.000
MORTAL KOMBAT II	**L.59.000**
STREET OF RAGE II	L.57.000
SHINOBI 2	L.45.000
TAZMANIA	L.45.000

GIOCHI SATURN

MYST	**VIRTUAL HYDELIDE**
TAMA	**PANZER DRAGON**
GALE RACER	**DAYTONA RACING**
GOTHA	**VIRTUA FIGHTER**
CLOCKWORK NIGHT	**RAMPO**
VICTORY GOAL	**RACE DRIVIN**
SHINOBI	**DREAM HOUSE**
STARCADE	**DEADLUS**
VIRTUAL HANG ON	**VAN BATTLE**
BATTLE MONSTER	**MASTER GOLF**
GROUND CHASER	**MEMORY CARD**

GIOCHI MEGA CD

BATTLECORPS	TEL
BATTLETECH	TEL
CORPSKILLER	TEL
DRAGON'S LAIR	L.125.000
FINAL FIGHT	L. 49.000
F1 WORLD CHAMP. H. S.	L.119.000
GROUND ZERO TEXAS	L.119.000
FLYING NIGHTMAES	TEL
LETHAL ENFORCE II	L.129.000
LOADSTAR	TEL
LUFIA	TEL
ILLUSION CITY	L. 75.000
MORTAL KOMBAT	L.59.000
RANMA 1/2	L.109.000
SPACE ACE	L.125.000
SOULSTAR	L.89.000
SILPHEED	L.119.000
SONIC CD	L. 69.000
TOMCAT ALLEY	L.105.000
CADILLAC & DINOSAURUS	**L.128.000**
REBEL ASSAULT	L.109.000
MIDNIGHT RAIDER	**L.119.000**
STAR BLADE	TEL

CD ROM PER COMPUTER

LITTLE BIG ADVENTURE	**L.119.000**
DRAGON'S LAIR II	**TEL**
SPACE ACE	**TEL**
ELEVENTH HOUR	**L.119.000**
DUNGEON MASTER II	**L. 99.000**
LOADSTAR	**L. 99.000**
BIOFORGE	**L.115.000**
1942 PACIFIC AIR WAR PLUS	**L.109.000**
1944 ACCROSS THE RHINE	**L.109.000**

I PREZZI POSSONO VARIARE A CAUSA DEL CAMBIO.

GIOCHI MEGA 32 SX

STAR WARS ARCADE	**DOOM**
SUPER AFTERBURN.	**METAL HEAD**
MIDNIGHT RAIDER'S	**COSMIC CAR-**
SUPER MOTOCROSS	**SPACE HARRIER**
NBA JAM T. EDIT.	**TEMPO**
REVOLUTION X	**MORTALKOMBAT II**

GIOCHI SONY PSX

RIDGE RACER	**STAR BLADE**
CYBER SLED	**TOSHINDEN**
MOTORTOON GP	**VICTORY ZONE**
KING'S FIELDS	**SPACE GRIFFON**
TWIN GODS	**KILEAK THE BLOOD**
BOXER'S ROAD	**TEKKEN**
RAIDEN PROJECT	

GIOCHI 3DO

ALONE IN THE DARK	L. 79.000
CORPS KILLER	TEL
BELZERION	L.95.000
SPACE ACE	TEL
OFF WORLD INTERCEPTOR	L. 99.000
IRON MAN	L. 99.000
DOCTOR HAUSER	L. 75.000
DRAGON'S LAIR	L. 79.000
DRAGON'S LAIR 2	TEL
SHADOW WAR OF SUCC.	L. 89.000
MEGARACE	L.99.000
20TH CENTURY ALMANAC	L.99.000
FIFA INT. SOCCER	L.99.000
S.STREET FIGHTER II TURBO	L.99.000
J. LEAGUE VIRTUAL SOCCER	L. 79.000
MADDOG MCCREE II	L. 95.000
SHOCK WAVE	L. 89.000
BURNING SOLDIER	L. 95.000
NOVA STORM	L. 99.000
ROAD RUSH	L. 89.000
SLAYERS	L. 95.000
ULTRAMAN	L.79.000
VR STALKER	L.95.000
THEME PARK	L.119.000
GEX	TEL
DRIVING NEED FOR SPEED	TEL
WAY OF THE WARRIOR	L.95.000
RETURN FIRE	TEL
STAR BLADE	L.95.000
SUPREME WARRIOR	**TEL**
MAGIC CARPET	TEL

CONSOLE E ACCESS.

MEGADRIVE II EUR + 2 PAD	L.229.000
MEGADRIVE II PAL + GIOCO	L.249.000
MEGA CD II JAP+2 GIOCHI	L.540.000
MEGA 32 X	**I.395.000**
SATURN + VIRTUA FIGHTER	**TEL**
S.NINTENDO USA + 1 PAD + ALIMENTA-TORE 220V + CAVO SCART	L.259.000
S.FAMICOM + ALIMENTATORE 220V + CAVO SCART	L.399.000
SUPER GAMEBOY	L.139.000
SONY PLAY STATION	TEL
PC ENGINE GT + GIOCO	L.295.000
NEO GEO CD + ART OF FIG. 2	L.1.139.0
3DO + 2 GIOCHI A VS. SCELTA	L.999.000
JOYPAD 6 TASTI + TURBO MD	L.39.000
JOYPAD 6 TASTI + TURBO SN	L.39.000
ALIMENTATORE 220V MD	L.25.000
CAVO SCART SNES /SFC	L.23.000
JOYSTICK ARC. PRO MD/SNES	L.89.000
JOYSTICK PHANTOM MDSNES	L.69.000
SNES GAME CONVERTER SFX	L.39.000
JOYPAD SATURN	TEL
JOYSTICK NEO GEO	L.139.000
NEC FX 32 BIT+ BATTLE H.	**L.1.250.000**

TUTTI I NOMI ED I MARCHI ELENCATI SONO DI ECLUSIVA PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI.

BOVA & HARRY S/ CAFFÈ

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

COSI' BIANCO CHE PIU' BIANCO NON SI PUO'!

Appuntamento un po' particolare, questo. Perché a rispondere alle vostre letterine ci sarà (oltre alla nostra sagace & proverbiale cattiveria), anche un'amica che dovreste conoscere molto bene (oddio, molto bene, diciamo che potreste conoscerla e buona notte, se no si esalta... NdP) (Grazie, gentilissimo... NdLuna), visto che ha più volte scritto al BHC ed è stata più volte pubblicata. Così, visto che avevamo messo in palio un premio speciale "mille lire per un mattone" a chi fosse stato pubblicato ripetutamente, beh, mo' ve la sorbite pure voi... Stavolta non scrive ma risponde. Contenti? (io sì, così risparmio sul lavoro e guadagno lo stesso... NdP) (a sbafo NdLuna) (piantatela voi due, o qui diventiamo davvero patetici... NdD). Ok, lasciamo dunque spazio alle vostre lettere e alle relative risposte. Contenti?

Noi Bovas & Manila "Luna" Manzo

QUANDO LE LEGGI DI MURPHY SONO ASSIOMI...

Egregi Bovas, chissà se e quando leggerete questa letterucola, ma it doesn't matter... Mi chiamo Raffaello, ho 24 anni, abito a Livorno. Nel dicembre del 1990 decisi di acquistare un Mega Drive. Ero cresciuto giocando, nutrito da Vic 20, Commodore 64 e Amiga, e di passare al CD32 non mi andava e il PC, sempre a quei tempi, era, è e sempre sarà troppo costoso per le mie misere tasche. Perciò, con alle spalle una cultura estrapolata da ConsoleMania, entrai nel negozio di computer più famoso di Livorno e scucii i quattrini. Mi portai a casa il Mega Drive (versione giapponese, perché è più veloce, perché ha un parco giochi più ampio, perché dà pochi problemi di compatibilità, perché tanto ho già un monitor munito di presa scart e via dicendo...). Per tre anni non ho avuto problemi (se si esclude l'acquisto di un Mega Key per colpa di X-Men... Ma io li adoro!), ho comperato migliaia, che dico... due titoli al mese (di media) seguendo i consigli di Console Mania e ho vissuto felice. Intanto usciva il Mega CD... quasi quasi... ma poi rinunciai, non mi sembra il caso, vedevo che lo spremevano poco, che costava parecchio e, secondo me, il gioco non valeva la candela. Passano gli anni e zac! Dicembre 1994... 32X! Crisi profonda... Avevo pianto in segreto, di notte, soffocando i singhiozzi pensando a Doom e ora... lo posso avere anch'io, e non con due milioni di spesa... E poi Star Wars, Alien Trilogy e... (le possibilità sono infinite!). Prendo il porcellino, faccio due conti e decido di acquistare il Mega CD (come??? Ma...). Non ho sbagliato, ho solo fatto il seguente ragionamento: dunque, è uscito il 32X, ci sono già due titoli che fanno uso anche del disco d'argento, forse sarà la tendenza del futuro (se ti riferisci a usare il Compact Disc come mezzo più comodo per immagazzinare i dati stanne pur certo... NdD), ora il Mega CD non costa più di tanto, quindi intanto me lo acchiappo, il prezzo del 32X scenderà sicuramente nei prossimi mesi e tra un po' catturo anche lui. Come ragionamento è assolutamente folle, lo so, ma ormai mi sono deciso. E qui viene il bello: nella mia città non sanno neanche la differenza che incorre tra Genesis e Mega Drive PAL, chiamo perciò tutti i negozianti della vostra rivista e... agghiacciante! Il Mega CD giapponese prima generazione non esiste più (ora c'è in giro la seconda versione per il Mega Drive 2, che non gira sul mio Mega Drive). In preda ad una crisi epilettica compro altre riviste del settore, e telefono anche a tutti i negozi pubblicizzati da queste. Brevissimo resoconto: su 100 telefonate circa 40 mi hanno liquidato con niente da fare, circa 20 mi hanno detto: "ma perché non butti via il tuo Mega Drive? Ti compri il Mega Drive 2 PAL e hai risolto i tuoi problemi", 10 mi hanno risposto con: "Aaaahhh... Perché, ci sono ancora i Mega Drive I in giro?", altri cinque o sei mi hanno proposto di non acquistare il Mega CD giapponese, ma di trasformare con una piccola modifica che mi avrebbero fatto loro il mio Mega Drive e acquistare da loro il 32X (da noi costa meno). Il resto, più o meno convinto, mi ha detto di provare sul mercato dell'usato oppure di richiamare dopo due o tre giorni "il tempo di inviare un fax in Giappone per sapere se almeno là esistono ancora i Mega CD della prima generazione", ma intanto hanno smontato il negozio, cambiato numero di telefono, si sono trasferiti all'estero e non mi riesce più di trovarli... Penso che tornerò a regolare la vitina dell'azimut... Cordiali saluti.

Raffaello Matteucci - Via Goito 61 - 57127 Livorno - Tel 0586/805416.

Dunque, direi che il tuo problema può essere facilmente risolto, visto che il tuo indirizzo e numero di telefono sono stati pubblicati solo poche righe sopra. C'è qualche lettore di Console Mania che vorrebbe vendere il proprio Mega CD - prima versione - giapponese? Beh, basta telefonare a Raffaello e il gioco è fatto... Per il ragionamento che hai fatto non so proprio cosa dire, io avrei optato per qualche mese di sofferenza in più per racimolare più quattrini, vedendo intanto quale console nuova sarebbe prevalsa e quindi mi sarei buttato a capofitto sulla stessa... Vedi un po' tu...

SE IL MANAGER FOSSI IO... CONQUISTEREI IL MONDO!!!

Cara redazione di ConsoleMania, vi scrivo innanzitutto per complimentarvi con voi per la rivista che ogni mese riuscite a "sfornare", riesce sempre a reggere dannatamente bene il confronto con le riviste concorrenti (la qualità delle foto ha qualcosa di ultraterreno). Fatti i dovuti complimenti, passo direttamente al sodo. Sono uno (s)fortunato possessore di un Neo Geo a cartucce. Non c'è che dire, la politica della SNK ha il potere di farmi incavolare quanto, se non più, di quella della Sega.
Dopo la cavolata del sangue bianco in Samurai Shodown in versione europea, le cose sono andate decisamente peggiorando. Sulla scia del successo di Street Fighter 2, la SNK ha deciso di produrre cloni spudoratissimi del successone Capcom più o meno decenti, come Art of Fighting e Fatal Fury. Per far questo, pare abbia svuotato mezza Capcom rubandole una caterva di programmatori. Fin qui, nulla di malvagio. Ma quello che dico è: c'era veramente bisogno di fare tre FF, due AoF, tre WH eccetera...? La grafica e la giocabilità saranno anche migliorate, ma sinceramente non ce la faccio più a giocare con ninja e affini. La SNK ha poi pensato bene di dare il colpo di grazia con quella specie di milkshake di King of Fighters '94, includendo tutti i ninja più s****i (Alex Drastico docet NdAlex) dei giochi precedenti.
Ma diavolacci, cosa ci vuole, dico io, per fare un beat 'em up (uno contro uno) con sfondo fantasy oppure fantascientifico o dell'orrore (bello Darkstalkers, nonostante i

giapponesi, di coccio come sono, abbiano voluto includere quel putrido samurai. Bah!).
Inoltre, spiegatemi per favore l'astutissima mossa di lanciare il Neo Geo CD. Abbiamo forse scritto a lettere cubitali "idiota" sulla fronte? Vi dico solo che quando sono andato in un noto negozio di Roma e ho chiesto se ci sarebbe stato un lettore CD aggiuntivo per la mia console, mi hanno risposto: "ormai il Neo Geo non ha più futuro, ti conviene venderlo e comperarti un bel Neo Geo CD". "Ma che spiccato senso dell'umorismo" mi dicevo mentre tornavo a casa. Di certo non era serio, oppure sì? Dovrei sborsare la modica somma di un piccolo, misero, insignificante milioncino per la stessa console dotata, tra l'altro, di uno scattante lettore CD a singola velocità (che, tra l'altro, mi ricorda la velocità di caricamento delle cassette dell'immortale C64?). Poi mi viene il mente che, aggiungendo qualche biglietto da centomila, mi porto a casa il Saturn o il PS-X. Diciamocelo, alla SNK prendono il consumatore per i fondelli (non basta il CD per migliorare la console).
Infine, un ultimissimo appunto: bisogna riconoscere che pure la Sega sta facendo del suo meglio per spodestare la SNK dal primato che detiene per la politica più idiota. Che significato può avere il lancio del 32X, e a quel prezzo, in contemporanea con quello del Saturn? Sì, lo so, il Mega 32 è per i morti di fame e il Saturn per i riccioni. Ma quando mai!? Secondo me, i non informati si compreranno il Mega 32 (che prevedo diventerà la cartuccia dei rosiconi) e gli altri si beccheranno il Saturn. La differenza di prezzo è sensibile? Sicuramente. Ma vistò che per far girare l'add-on serve il Megajaiv e visto che il mercato è quasi saturo, i consumatori non avranno bisogno impellente di acquistare una nuova console. Conclusione logica: giocheranno ancora con il loro scassatissimo Mega Drive per qualche mese, il tempo necessario per risparmiare un po' e passeranno quindi al Saturn o al PS-X, il cui prezzo sarà auspicabilmente calato.
Ho detto tutto ciò che ultimamente mi è andato di traverso e aspetto con ansia di sapere cosa ne pensate (lettori e redattori).

Marco D'Andrea

"Se a decidere fossi io...". Quante volte abbiamo pronunciato (me compreso) la fatidica frase? Quante volte non siamo stati soddisfatti dell'operato della Sega, dell'SNK, della Commodore (che, tra l'altro, sta gettando il suo ottimo computer, l'Amiga, nell'oblio?). Direi innumerevoli volte, ma purtroppo non siamo noi a decidere, quindi dobbiamo sempre viaggiare con l'occhio proteso in avanti (attenti a non farlo cadere, che poi lo pestate NdAlex), per evitare le fregature che il mercato, di tanto in tanto, ci propone... In effetti sarebbe stato più gradito se la SNK avesse pensato anche a un eventuale upgrade per gli utenti del Neo Geo tradizionale, o, se ciò non fosse stato possibile, a delle particolari agevolazioni nell'acquisto dell'ultima versione della macchina. Ma non è stato così. Tuttavia tieni presente che il software, su Neo Geo CD, costa decisamente meno rispetto alla controparte su cartuccia...

IL CERVELLO, PER CERTA GENTE, E' SOLO UN COSTOSO E INUTILE OPTIONAL...

Turgidi vitelloni di Console Mania, sono sempre io, il superultrastrafighissimo, il vero, l'unico, l'imperscrutabile protagonista, il grande Dark Schneider!!
Sorpresi, vero? Era da un bel po' che non ci si sentiva, da circa un mese. Ora comunque dobbiamo fare i conti, dovete spiegarmi perché non mi avete pubblicato sul numero di gennaio; ma io sono buono, e vi do la possibilità di provarci nei prossimi numeri, usando magari questa mia nuova missiva.
Contenti che io vi abbia donato questa nuova possibilità? Infatti se mi sono rimesso a picchiare le dita sopra a quei cosini che pulsano (avete indovinato che sono i pulsanti?) non è certo per farvi divertire nel tentativo di mandare una lettera accartocciata dentro un cestino e di farvi sentire Michael Jordan.
In fondo avete pubblicato una marea di buffoni e di deficienti, anche se ci aggiungete un mentecatto non credo faccia molta differenza (buffoni, deficienti e mentecatti sono dei termini che in questo caso sono stati usati con l'intenzione di non offendere alcun lettore).
Ma ora, visto che nella prima lettera vi avevo risparmiato tale tortura, vi porgo una camionata di domande e cose varie:
1) Vi siete resi conto che con le sue recensioni MAO si è guadagnato la mia stima? Lui sì che è un vero recensore bianconero, lo ha ammesso in una recensione! MAO, questa domanda è per te, perché non fanno manga su Vialli, Baggio, Ravanelli, Del Piero etc.?
2) Lo sapete che mia sorella vi chiama "quelli del Bunas Card Dafè"? (poverina, ha solo sei anni).
3) Volete darmi alcune delucidazioni (leggere trucchi) su Fifa International Soccer per Mega Drive?
4) A quando manga e anime su Alex?
5) Se parliamo d'amore, quanto è importante limonare?
6) Mi sapete dire che principio e ispirazione TMB trae dall'uomo del Giappone?
7) Sapete che mezzo di trasporto usa Kenshiro? Ora ve lo dico: il grande carro! L'avete capita? Era una battuta!
Tanti saluti dal vostro amico.

Toni Strauss Makepain

Caro e inutile amico, la tua missiva non è entrata al primo colpo nel nostro cestino/canestro redazionale, ho quindi deciso di concederti questa immane opportunità di essere pubblicato. Suppongo tu ora stia aspettando le nostre (in questo caso le mie) simpatiche risposte, quindi passo subito al dunque:
1) Perché solo i mentecatti come te potrebbero acquistare cose simili...
2) Non è che ci interessi molto come ci chiama la tua sorellina di sei anni (anche perché i Bovas hanno smesso di corrispondere con i coetanei... NdAlex)...
3) Il Control Your Console serve anche a questo, dagli un'occhiata e incrocia le dita...
4) Cose di questo genere sono improponibili a lettori minorenni ancora privi di esperienze orrorifiche...
5) La cosa è molto relativa... dipende se è la prima cosa che si fa oppure l'ultima... (oppure l'unica? NdAlex)
6) Potrei a lungo dilungarmi sulla trascendenza verticale del capitello corinzio proiettato a 100 Km/h sul P.O., ma dubito che chiunque (TMB compreso) ci potrebbe capire qualcosa...
7) Veramente una Grouchata, per non dire qualcosa di peggio...
Stammi bene e divertiti giocando con la tua sorellina...

METTIAMO I PUNTINI SULLE "i", LE "x" NELLE EQUAZIONI E IL NOME DELLA CONSOLE NELLE LETTERE INDIRIZZATE A CYC!!

Cari Bovas, sono un ragazzo di 14 anni e leggo da circa un anno la vostra stupenda e iperbolica rivista (vi ho fatto subito i complimenti, così evito di rubare spazio dopo) (guarda che i complimenti non sono mica indispensabili! E, soprattutto, non incrementano la possibilità di essere pubblicati in queste pagine! NdD).
Frequento il liceo scientifico, posseggo un Game Gear con TV Tuner e un PC 486. ho appena finito di leggere lo stupendo e maestoso articolo di Alex sul viaggio in Giappone e devo ammettere che non mi sarei mai aspettato potesse scrivere certe meraviglie (guarda che anche Alex è un essere umano! NdD). La parte su Joypolis, poi, è il top; sono anche d'accordo con lui quando dice che sia impossibile l'esistenza di questi luoghi in Italia poiché, anche secondo me, non resisterebbero nemmeno un anno prima di essere ridotti a una pattumiera.
Chiusa questa parte vorrei spendere due parole su un argomento che mi ha fatto ghignare (che verbo stupendo) per un paio di mesi: la sfida metallari-discotecari giocata al Bovas' Hard Café e arbitrata dal Paolone (hey, mica solo da lui! C'ero anch'io!!! NdD) (Sì, e nessuno se n'è accorto... NdP). Ciò che mi lasciava perplesso era che ogni mese si aggiungeva qualcuno che diceva la sua e la storia non finiva mai. E ora, prima di concludere (tadah) le fatidiche domandine:
1) Qual è il miglior picchiaduro per GG?
2) Perché non pubblicate le vostre foto in modo chiaro ma le mettete solo nei casi di servizi speciali?
3) Per spedire un trucco a CYC sulla busta devo mettere le "x" o i puntini "..."?? (Scherzo Dave, non c'è bisogno che affili i coltelli o che incarichi un killer per farmi secco...)
Salutoni a tutta la redazione...

Davide

Dunque, grazie comunque dei complimenti, anche se non vorrei tu li avessi messi solo per compiacerci e/o ottenere la pubblicazione. In effetti la diatriba (posso usare "diatriba"? Non vorrei che qualcuno poi dicesse che utilizziamo sempre le stesse parole...) metallari vs discotecari ci aveva rotto non poco, per fortuna che è già da un po' che non se ne parla più tra queste pagine... Ora veniamo subito al dunque:
1) Io sono sempre stato un patito dei beat 'em up a scorrimento, quelli stile Final Fight. Ti consiglierei, quindi, di rispolverare il divertentissimo Streets of Rage...

ELECTRONIC FUN

A

PIACENZA

SECONDO PUNTO VENDITA PARMA - TEL. 0521/28.77.54

Vendita per corrispondenza a prezzi imbattibili

TUTTE LE ULTIME NOVITÀ PER:

SUPERNINTENDO - MEGADRIVE

32 X - GAME BOY - GAME GEAR
SATURN - PLAYSTATION
HARDWARE & SOFTWARE - MS-DOS

TELEFONACI:

0523/33 28 37 Tel.
0523/33 73 10 Fax.

AVVISO AI RIVENDITORI:

- **Richiedete il nostro listino**
- **Pagamenti dilazionati**

BOVAS' HARD CAFE'

2) Console Mania è dedicata, per vostra fortuna, esclusivamente ai videogiochi e affini e non ai narcisismi dei redattori (purtroppo, potrei anche dire), pubblichiamo quindi nostre foto solo se in relazione a questi ultimi (vedi fiere varie eccetera eccetera...).
3) Il vero problema è cosa scriverò io sulla tua lapide... E non sperare sia così vigliacco da mandare un killer, io le cose le faccio personalmente...
Salutoni anche a te...

IL MASTER SYSTEM VIVE ANCORA?

Ininfiammabile redazione di CM, nel giro di tre mesi (da quando ho scritto la prima lettera a oggi) ho avuto modo di ricredermi: anche se non c'è molto spazio per MS, la vostra rivista è ottima per farsi una cultura sui videogiochi, infatti da quel mese non ho perso nemmeno un numero di CM.
Tuttavia voglio precisare due cose che avete detto nella vostra risposta alla mia precedente missiva:
1) io non mi sono pianto addosso e non voglio iniziare ora: la lettera del numero 37 era solamente un segno di rispetto nei vostri confronti; o l'ho scritta forse per vedere il mio nome nel Bovas' Hard Café, chi lo sa?
2) Con l'avvento delle console a 32 bit, acquistare un Mega Drive o un Super Famicom mi sembra inutile: grazie del consiglio ma avrei optato per un PC.
Voglio comunque ribadire di dare più spazio al Master System, anche perché da un anno a questa parte sono stati trascurati alcuni titoli (Mortal Kombat, Mortal Kombat 2, Dragon...).
Dico questo a nome di tutti quelli che, come me, si divertono anche con un Master System, senza necessariamente possedere una console più potente.

Saluti dal solito Neil Citterio

Mi fa piacere tu abbia cambiato idea, in effetti è bello essere sempre informati su quello che esce... Mi ricorda quando anch'io acquistavo TGM pur possedendo solo ed esclusivamente un C128! L'acquisto di un PC non è per niente una cattiva idea, ma ti consiglio di acquistarne uno abbastanza potente, non scendere al di sotto di un 486 DX2, altrimenti tra breve ti ritroverai con un computer superato... Direi comunque che, sempre se le finanze lo permettono, avere una bella console può colmare tutte le lacune di un PC, dove i giochi sono quasi sempre qualsiasi cosa fuorché platform o arcade... Pensaci su...
E' vero, abbiamo tralasciato qualche recensione per Master System, ma solo ed esclusivamente per problemi di spazio. Dubito comunque che possa uscire ancora qualcosa per la suddetta console...

L'ANGOLO DELLA MEDITAZIONE

Apprezzabili redattori di CM, sono un ragazzo di 15 anni e mi chiamo Francesco. Dopo un lungo periodo di meditazione, finalmente ho trovato la determinazione necessaria per scrivere una lettera come quella che segue. Vorrei conoscere la vostra spassionata (o quasi) opinione (e quella dei lettori, naturalmente) su una tematica molto complessa che sto esaminando spiritualmente proprio in questo periodo della mia esistenza terrena. Credo che non si possa porre dubbio alcuno (ma come parli? Ma chi sei? Il principe del foro? NdD) sul fatto che la maggior parte dei ragazzi del mondo odierno a programmi televisivi che fanno riflettere e/o che impegnano la mente preferiscano programmi violenti nei quali i valori umani vengono nel vero senso della parola "annientati". Sì, come si può intuire, sto riferendomi a quel cartone animato intitolato "Ken il guerriero" che, ormai da molti anni, concorre insieme a molte altre influenze negative della vita quotidiana a formare il carattere dei ragazzi sullo spirito della violenza e della distruzione. Anche se sono consapevole di andare contro un'infinita moltitudine di ragazzi e adolescenti con questa mia libera e personale opinione, vi prego di pubblicare questa mia lettera perché essa faccia un po' riflettere tutti i lettori di Console Mania. Qualche settimana fa ho analizzato (ma allora non sei il mago del foro, bensì un analista! O forse sei solo un misero criticone? NdD) due cartoni animati di discreto successo: "Ken il Guerriero" (appunto) e "I Cinque Samurai". Ho notato delle differenze sostanziali fra loro nel fatto che nonostante entrambi sembrino a prima vista violenti e diseducativi, fra i due l'ultimo risulta molto educativo se lo si esamina puntata per puntata e tocca, in maniera semplice e per niente pesante, delle tematiche molto complicate da spiegare. Elencherò qui di seguito alcune fra le loro innumerevoli differenze: innanzitutto ciò che spicca maggiormente è come in Ken il combattimento sia freddo e crudele nonché si faccia uso solamente della forza fisica mentre nell'altro cartone animato la vittoria si basi sul saper trarre e utilizzare mediante le prerogative delle armature la forza che deriva direttamente dall'animo (chissà cosa sarà mai l'aura di energia intorno ai grandi guerrieri in Ken, forse il tanfo delle ascelle? NdD). Ciò che può sembrare molto facile si rivela invece estremamente difficile poiché nel trarre la forza dall'armatura bisogna stare attenti a non contaminarla con sentimenti negativi che porterebbero il male alla vittoria. Ecco che qui viene presentato a coloro che seguono tale programma un difficile quesito da risolvere e che riguarda la differenza tra le forze positive e le forze negative. Come si può sconfiggere il male usando il bene? Qui molti risponderebbero: "con la forza" (magari quella bruta di Ken!). Ecco, è proprio qui che si rivela la natura malvagia e violenta dei ragazzi che seguono quella sconcezza chiamata "Ken il Guerriero". Bisogna invece reprimere il desiderio di sconfiggere il male con la forza fisica perché, facendo questo, il bene non significherebbe più "pace", ma "morte e distruzione". Essendo anch'io (come voi) un terreno essere vivente vi porrò le solite domandine:
1) Cosa ne pensate di come scrivo e di quello che scrivo?
2) Vedete forse uno fra i programmi da me elencati?
Detto questo vi ringrazio per avermi "ascoltato", vi saluto e vi porgo i più distinti omaggi.

Vita Francesco

P.S. Per il bene spirituale dei lettori spero che questa lettera sia pubblicata.
P.P.S. Per chi volesse discutere con me di tutto ciò il mio indirizzo è: Vita Francesco - Via Palermo 457 17/B - 98100 Messina.

E' forse meglio incominciare dalle rispose:
1) Il tuo modo di scrivere non è di certo brutto, anche se hai sbagliato qualcosa qua e là (ma chi non sbaglia mai?). Quello che non va è il formalismo, a volte esagerato, che traspare dalla missiva. Certe cose lasciale agli avvocati quando sono nel foro (di certo non parlano così ad amici e familiari!!), in una lettera a una rivista come ConsoleMania il sopraccitato formalismo risulta indubbiamente fuori luogo... Mi spiace dirtelo, ma non mi trovo d'accordo con te nemmeno all'uno per cento... Poi te ne spiego le ragioni...
2) Ho visto le due serie di Ken il Guerriero la bellezza di sei volte, e non me ne vergogno di certo...
Ora finalmente veniamo al dunque. Prima ho detto che non sono per niente d'accordo con quello che hai detto. In primo luogo la tua "analisi" risulta ai miei occhi parecchio superficiale: quanti episodi di Ken hai visto? Uno? Due? Cinque? Non basta, per poter giudicare un cartone animato di quel tipo avresti dovuto seguire la serie con più attenzione; avresti sicuramente notato che Ken impersona proprio il bene, che i valori da lui trasmessi sono prevalentemente legati proprio all'amore e al rispetto e che la sua tecnica di combattimento, più che essere basata sulla mera forza bruta, deriva da una forza e purezza di spirito non indifferenti. Guarda caso agli altri guerrieri, come Southzer, Kaio, Raul, Shin ecc., mancava sempre qualcosa (la forza dell'amore), ed è proprio per questo motivo che il protagonista aveva sempre la meglio su di loro (pur essendo questi, in genere, più forti di lui)... Con questo non voglio di certo sminuirti, quella sopra espressa è la mia personale opinione, il dibattito resta quindi aperto, vediamo cosa ne pensano anche i lettori... Ah, un ultima cosa: è scontato che Ken non sia di certo rivolto a un pubblico di bambini (guarda caso non è mai stato trasmesso su alcuna rete Fininvest - ve la immaginate Cristina D'Avena a cantare la sigla di Ken? - vera esperta del genere...), ma faccio fatica a immaginare quattordicenni in preda a un raptus che vanno in giro a colpire nei punti di pressione (contando, ovviamente, fino a tre) i poveri passanti o i loro amichetti...

SEMPRE CARO MI FU QUEST'ERMO COLLE
(L'angolo della nostalgia)

Dear Bovas, dove siamo finiti? Voglio dire, in poco più di 5 anni, dove sono finiti quelli che scrivevano a Zzap! prima, e a TGM poi? Dove sono finiti alcuni storici redattori? Io leggo riviste di videogiochi da anni, ormai, il mio numero più vecchio è un TGM con Aracnofobia in copertina... il numero... boh non me lo ricordo! Il fatto è che di tempo ne è passato parecchio... durante questo tempo io, come voi, ho giocato più o meno a tutto: dal C16 (+4, se volete) al grande 64,

NEWEL
DISTRIBUZIONE

computers accessori videogames cd-rom

20125 Milano
Via Mac Mahon, 75
Informazioni 39260744 (5 linee)
Fax 24 ore 33000035 (2 linee)

ON FIRE!

Gameboy - Game Gear - Megadrive - Supernintendo

I classici Akklaim:

- *Mortal Kombat II*
- *WWF Raw*
- *Rise of the Robots*
- *FI Indy Car Racing*

Le novità in anteprima:

Stargate • True Lives • L'Uomo Ragno '95 • Warlock •

TEL. 02 / 3300003

Tutti i prodotti Akklaim sono distribuiti in Italia da Newel.

Trovi tutti i giochi Akklaim nei migliori negozi o presso Newel Shop.

BOVAS' HARDCAFE'

dall'Atari 2600 VCS al NES, dal Game Boy al Game Gear, dal Megadrive al Super NES, passando per Amiga (ma l'Amiga è un maschio o una bimba?) (è androgino NdP), PC e Atari ST.
Del passato mi sono restate tante cose, ma la cosa più bella sono le varie poste, di tutte le riviste, da quella di Ricki (ora dov'è?), a quella con MBF prima, e quel tipo che combinò un sacco di casino con Kick Off 2; dalla prima Posta Console (ah, il Gallarini non ve la porta mai la Panicucci, almeno per guardarla?) (se la tiene tutta per lui, il caro Stefano... NdP) (in ogni caso, tu vedi di non sgarrare... NdLuna) fino al vostro BHC... Ne è passata tanta di gente su quelle pagine, no? (io personalmente non ci ho mai visto camminare sopra nessuno... NdP)
Ma ora chi fa più le storielle onomatopeiche? Chi cerca più il bit nascosto sotto la tastiera? Dove sono i bimbi che scrivono "compiuter"? (Son tutti lì che ingrassano, i maledetti NdP) (Già, e ci osservano mentre lavoriamo! NdLuna). Vi ricordate su Zzap! di Lupo Solitario? Vi ricordate di quanti scrissero per esprimersi su di lui? Eravamo una famiglia, forse, famiglia che soffrì quando venne a sapere di quel ragazzo, che tante volte aveva scritto a Zzap!, era morto? (Ricordo benissimo anch'io, si trattava di Ricky 73... NdP). Oggi leggo solo "è meglio il 3DO o il Jaguar?".
Peccato. Una volta alla posta scriveva chi voleva la versione di latino della maturità, oppure chi diceva di usare gli articoli di TGM per fare i temi... Non capita più, oggi. Abbiamo smesso di credere nella vostra onnipotenza? Sapete, quando vedo un personaggio mitico come Fabio Rossi, condurre una trasmissione di videogiochi (anzi, giochini elettronici, come si diceva una volta...) sulla RTSI (la TV svizzera italiana), tanto finta (no, non puoi trattarmi così Bit Trip, c'ero pure io in quella trasmissione - più altri elementi della cricca redazionale, vedi Sxs, Shin, JH, Mao, MA e Alessio Sanavio... NdP)... Beh, mi sento un po' "scorato"... Mi piacerebbe chiedere a un bimbo di 10-11 anni, gli stessi che marchiano F-Zero e Super Mario Kart come "schifoso", se hanno mai sentito parlare di "The Great Giana Sister" o di "Katakis", pezzi di storia che spaccarono in due il pubblico, al loro tempo. Qualcosa è cambiato, ma di gente con una visione dei videogiochi come la mia, non esiste più? Tanti saluti e statemi bene, come Dave diceva una volta!

Fabio "WOW" Rosciano

PS: ho scoperto chi è Isabella Teotochi Albrizzi! Non può essere la vostra professoressa del Liceo, perché nel 1946 scrisse "Ritratti e vita di Vittoria Colonna, con frammenti di un romanzo autobiografico di Ugo Foscolo". Ecco perché dicevate che il Foscolo se l'era spupazzata! Ditemi se ho indovinato, vi prego! Ah, voglio sapere chi è la Pinto De Paoli.

Buaaaaaaah, no, non posso leggere cose come questa, mi fanno piangere! Scusami, ma improvvisamente mi hai riportato indietro negli anni, quando il videogioco non era ancora quel fenomeno commerciale che è oggi, ma qualcosa di "misterioso" su cui avevamo appena messo le mani sopra. Noi videogiocatori ci sentivamo una grande famiglia per davvero, avevamo la nostra rivista-mito e la sua Posta era il bar dove tutti noi ci incontravamo. Ma purtroppo i tempi cambiano, a nulla è valso chiamare questa rubrica "Bovas' Hard Café", sottintendendo implicitamente il carattere da "bar degli amici" della medesima. Cosa dobbiamo farci, è così per tutti, tutto si evolve costantemente, e non possiamo evitarlo. Prova comunque a dare un'occhiata anche agli ultimi TGM Mail...
PS: Giusto, la Teotochi Albrizzi (quella vera), era un'amante del Foscolo. Noi ne abbiamo solo mutuato il cognome, e l'abbiamo accompagnato al nome originale della nostra amata prof d'Inglese (Roberta). Chi di voi riuscirà mai a individuarne pure il cognome originale? Per quanto riguarda la Pinto De Paoli, beh, lì devi chiedere a Silvia e Manila... (buaaaaaah! NdLuna)

LA REGINA DEI MIEI STIVALI

Carissimi sudditi del mio immenso regno, chi vi scrive è la vostra amatissima sovrana, nonché padrona di quanto i vostri poveri occhi possano mai riuscire a scorgere in tutta la vostra inutile vita (perché, la tua è forse meno inutile? NdP). Tenete sempre a mente che, semmai mi aggraderà, libererò voi, specie di individui, dal fardello della vostra miserabile e inutile esistenza. In questo istante sono adagiata sul mio trono, nel mio adorato castello, ove mai un pizzico di allegria svolazza. Le giornate, grigie e piatte, che mio malgrado sono costretta a vivere, lasciano in me un profondo vuoto, ma grazie a Dio, anche in questo luogo giunge a me (tramite il mio schiavo personale) la vostra stravolgente rivista. Purtroppo qui al castello non ci sono molti luoghi ove una regina del mio rango (che, lo ricordiamo, deve essere piuttosto basso NdP) si possa divertire. Per giunta il mio fido destriero è oggi costretto al riposo per via di un'inspiegabile caduta, mentre mi divertivo come al solito a saltare il fossato. Non parliamo poi dei miei cavalieri, che a furor di popolo sostano eretti e fieri nei punti strategici del castello (cassaforte, cucina, sala giochi, palestra, discoteca, ecc ecc).
La loro preparazione è stata affidata al più valoroso, coraggioso, audace, possente, e atletico comandante della regione: Sir Vin. Egli infatti discende da una famiglia nobile e gloriosa (la mia!), cosicché non ho avuto la minima esitazione ad affidargli questo incarico. La zona in cui ci troviamo, pur essendo un tempo fertile e rigogliosa, in questo preciso istante si presenta assai lugubre e desolata (evidentemente un porta jella si dev'essere intrufolato nel castello) (Max, esci subito di lì per favore, altrimenti questa continua per due anni di fila! NdP); che sia la vostra rivista? Boh! Come ho già avuto modo di accennarvi, la vita qui è un vero strazio (e ti credo! Se tu sei la regina figuriamoci gli altri... NdP) (comunque non che la tua lettera sia meglio, eh... NdLuna), anche per la continua presenza di perfetti idioti che gironzolano per le arterie della mia attuale umile dimora. Nonostante ciò, persino il mio delicato palato è costretto a odiose colazioni, disgustosi pranzi, orribili merende e pessime cene. Il tutto portato da una servitù assolutamente imbranata e oltre ogni misura incapace. Tra poco il mio comandante (Sir Vin) sarà costretto a partire per una delicata missione che solo egli può affrontare (e chi è, Mazinger? NdP). Costui prima di partire nuovamente per la sua destinazione, mi ha personalmente riferito il suo intimo desiderio che consiste nel porgere i suoi più calorosi saluti a madamigella Anna, contessa di Suisse.
Per quanto mi riguarda, concludo (alla buon'ora! NdLuna) tale missiva complimentandomi con voi tutti per la vostra/nostra rivista, che direttamente e indirettamente ci aiuta a crescere, a imparare cose nuove, a divertirci e a stare insieme. Per il momento mi congedo da voi rinnovando i miei più sentiti auguri di buon lavoro per i tempi futuri sia vostri che dei poveri lettori. Colgo inoltre l'occasione per salutare alcuni miei amici di penna, che ho conosciuto attraverso la vostra discreta rubrica "Amici di Consolemania": Francy, Paolo, Fabio, Marco, Fox, Piero, Umby, Angelo, Cip & Ciop, L'armata Potempkin, Qui Quo e Qua, Scooby Doo, Parroccolo e Marzapane, Tizio e Caio, Abel e Arthur, il dottor Dokorobei...
Cari Bovas, questo ve lo devo proprio riconoscere, grazie a voi ho trovato degli amici stupendi (o almeno i primi otto... NdBovas e mezzo). E' stata una gran bella esperienza che consiglio a tutti. (così anche Giancarlo sarà felice, con tutti quei begli annunci... NdP)

Condoglianze, Regina Alex di Loocsfear

Il racconto è bellino ma... cui prodest?

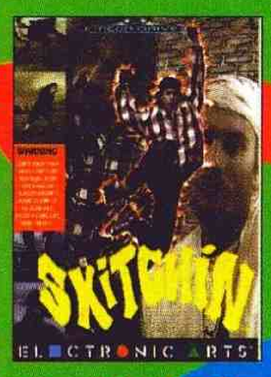
MICROPOSTA

Come ogni mese, la posta tende a esplodere nella nostra casella postale, e così siamo costretti a "condensare" quanto meritasse per un motivo o per l'altro la pubblicazione, ma che a causa dello spazio tiranno a noi concesso, si è visto negare questo ambito privilegio. Cominciamo così con Lobo, un nostro vecchio lettore che ci ha scritto una lettera all'insegna della nostalgia... Come vedi l'argomento ha già trovato spazio in questo BHC, comunque grazie per quanto ci hai scritto, fa piacere che i vecchi lettori continuino -nonostante tutto- a seguirci. Passiamo così a Zack (Michele Moretti - ci ha scritto pure suo fratello...). E allora, come prosegue la visione di "Santa Barbara"? Scherzi a parte, ecco le risposte ai tuoi dubbi: 1) il blitter è una "sezione" del chip video di Amiga, in grado di spostare grosse aree di schermo in pochi centesimi di secondo. 2) Amiga ha una risoluzione grafica superiore a quella del Megadrive. 3) Le versioni SN e MD di Street Fighter 2 hanno una grafica molto simile, nonostante le differenze hardware, perché i programmatori della Capcom sono in gamba. Claudio di Ciccio ci ha scritto chiedendoci perché il voto globale di un gioco è a volte superiore a tutti i voti "parziali" della pagella. Allora, la risposta è semplice: i voti della pagella sono appunto "parziali", perché da soli non costituiscono un motivo sufficiente a determinare il globale, che spesso

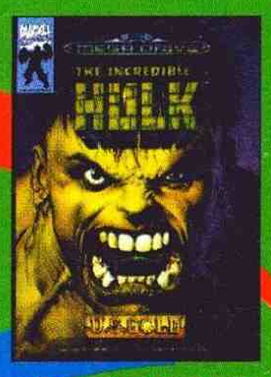
NEWEL srl®
computers e videogames

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

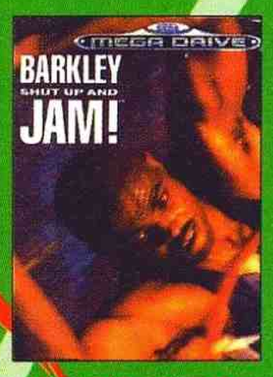
20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035



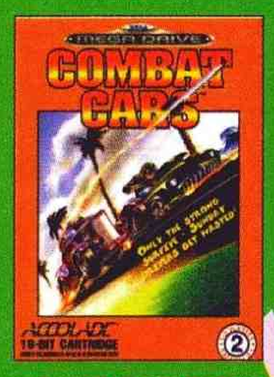
L. 29.000



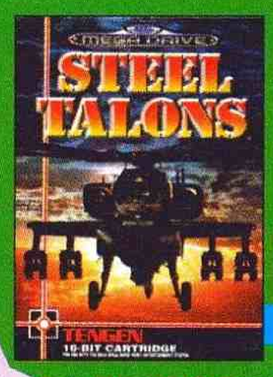
L. 39.000



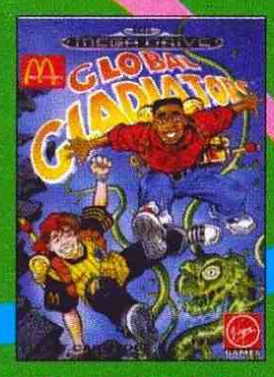
L. 39.000



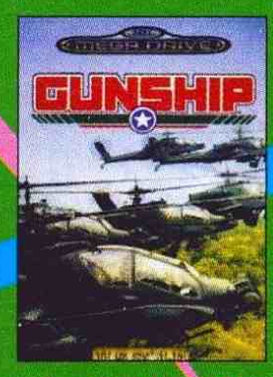
L. 39.000



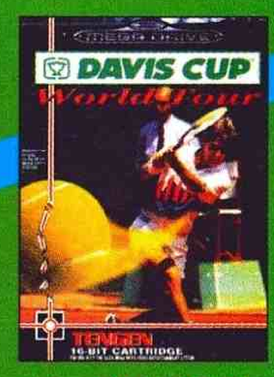
L. 39.000



L. 39.000

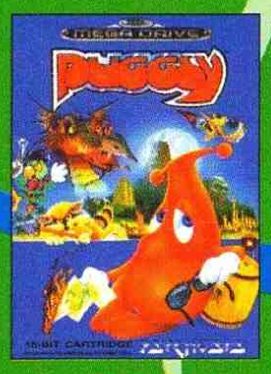


L. 39.000

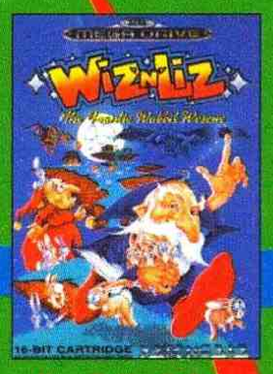


L. 39.000

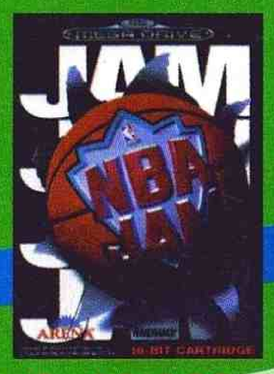
L. 39.000



L. 39.000



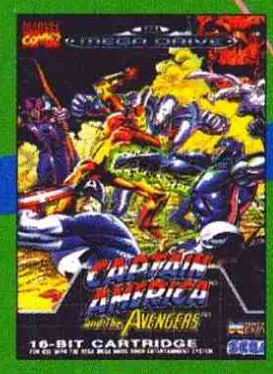
L. 39.000



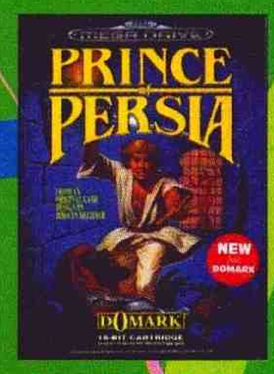
L. 49.000

L. 49.000

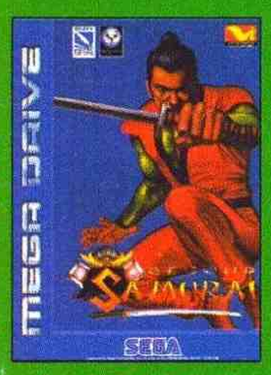
L. 49.000



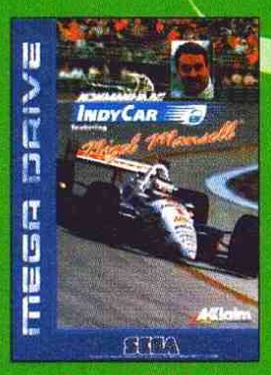
L. 49.000



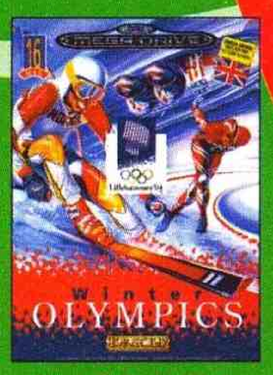
L. 49.000



L. 59.000

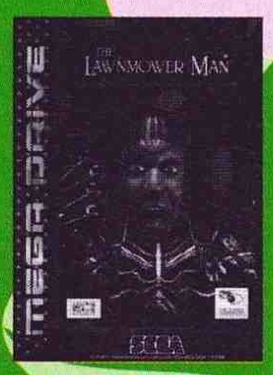


OFFERTA

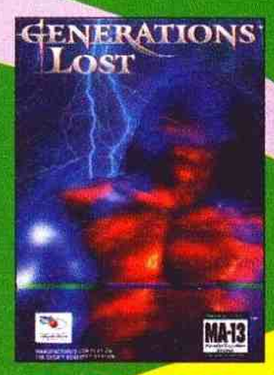


L. 59.000

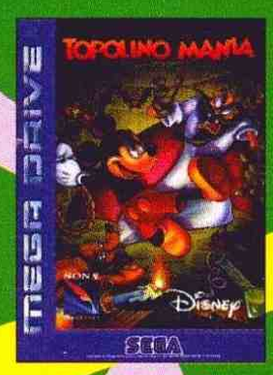
L. 59.000



L. 69.000

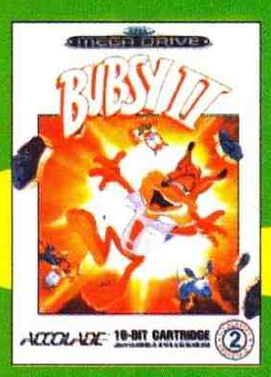


L. 69.000



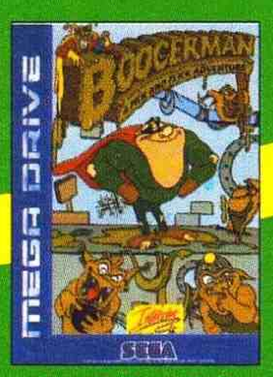
OFFERTA

OFFERTA

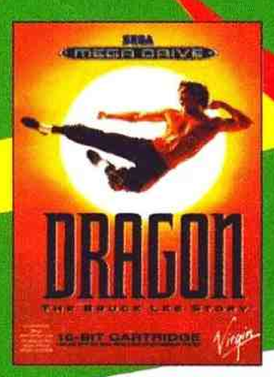


L. 69.000

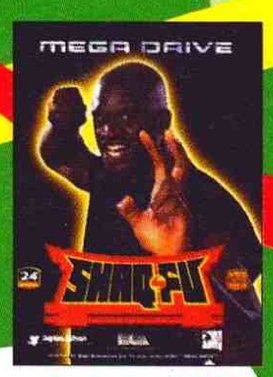
L. 75.000



L. 95.000



L. 75.000

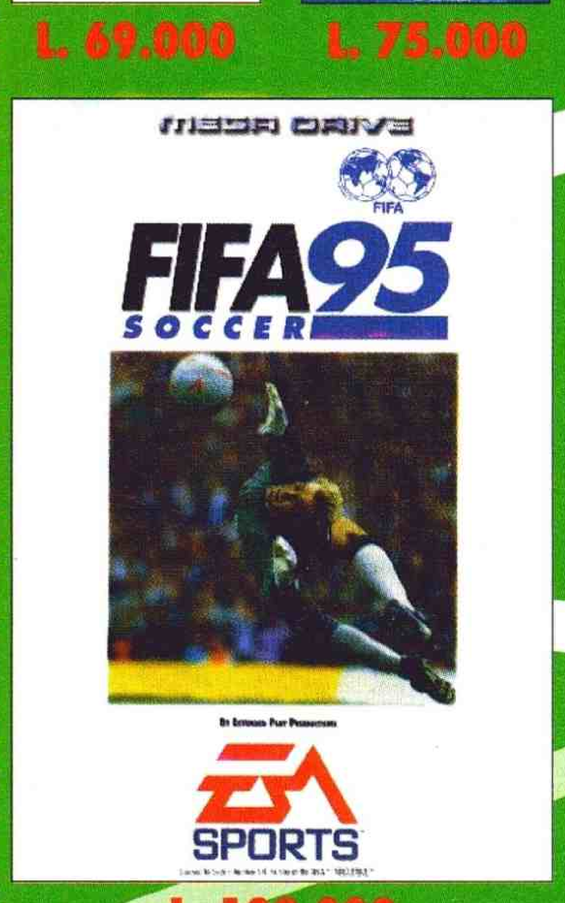


L. 95.000

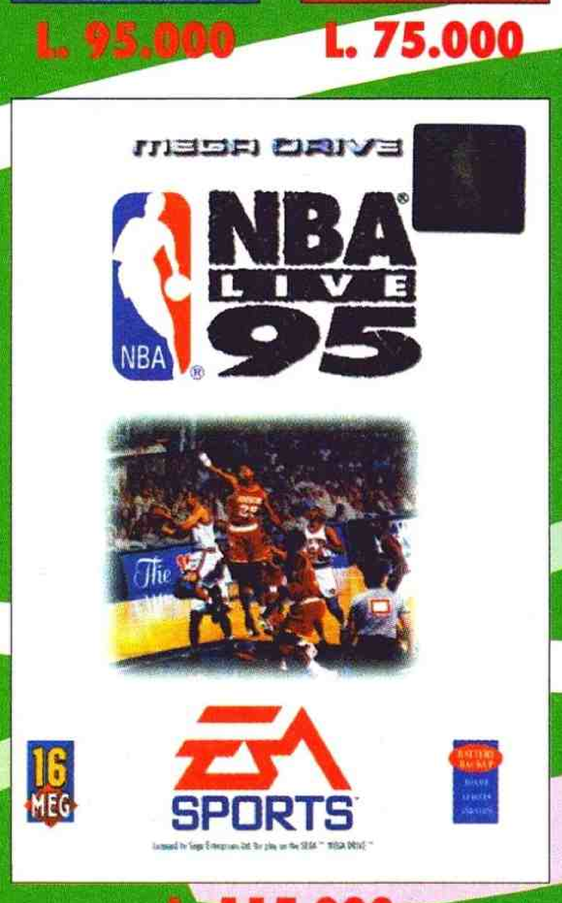
L. 95.000

L. 85.000

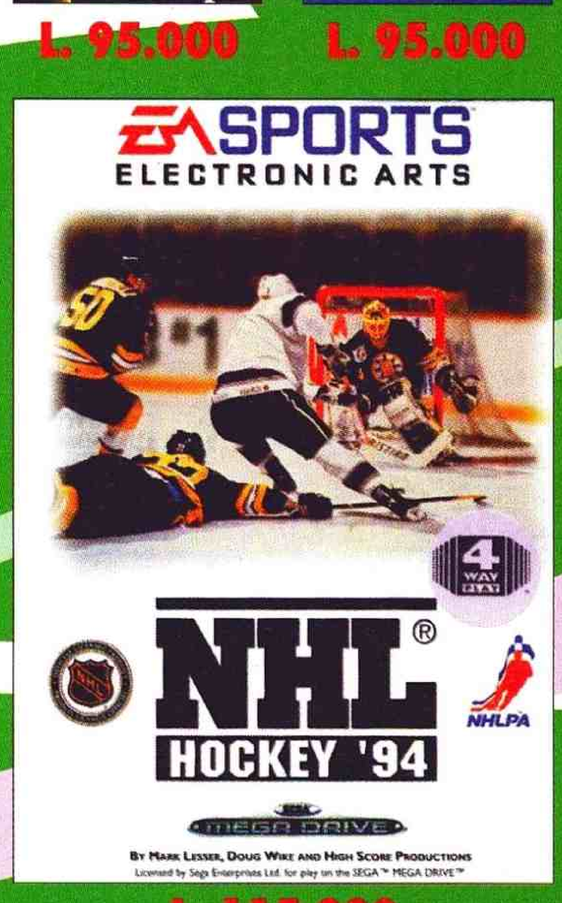
105.000



L. 109.000



L. 115.000



L. 115.000

L. 99.000

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

L'ANGOLO DELLA PROF

Questo mese l'arcigna professoressa Evarista Pinto De Paoli ha deciso di fare la cattiva, nel senso che stavolta se n'è stata bellamente in montagna a lavorare, lasciando la Redazione completamente priva e sguarnita della sua preziosa collaborazione. Buon per i redattori, un po' meno per gli sciatori, visto che lei andava ad appioppare voti che oscillavano tra il due e il quattro a chiunque ruzzolasse malamente sulla neve... Che amore, la nostra prof!

1) Vi ricordate di quanti scrivettero...?
2) Lo so che c è...
3) ...il 114 per sapere trucchi...
4) trovo un immagine di una bomba ho di un computer
5) di disinescare la bomba
6) help me pleace
7) e la rubrica che mi piace più di tutti è la posta
8) il NEO GEO a cartuccie fallirà?
9) non vi sembra di aver esagerato danda 99 di grafica...?
10) Donkei Kong Countri
11) secondo voi (second repley)...
12) ...e le fatalyty?
13) il mega drive è un prodotto di quattro-cinque anni fa (do re mi ah ah ah) (fa talmente schifo come battuta, che più che sull'angolo della Prof non poteva essere pubblicata... NdBovas)

costituisce un voto a sé e molto più vicino alle opinioni soggettive del redattore. L'oscar per la raffinatezza va comunque assegnato a Mino "Vincenzo Giuliano" Pausa. In ogni caso, caro Mino Pausa, è inutile che ci narri finti incidenti in cui la gente muore distraendosi dalla guida con gli articoli di Dave, tanto non ci crediamo... E dopo la storia di Vitale, pubblicata due numeri addietro, Davide di Acqui Terme ci descrive vita, morte e miracoli anche di Ken e Ryu, le loro origini, e la nascita dei conflitti tra i due. Non male, ma per stavolta ti è andata maluccio... Passiamo così al Lupo Solitario più fuori di melone che ci sia, ovvero Silvano Iorizzo, che ci ha mandato un sacco di domandine e una splendida "revisione" del "Piccolo Grande Amore" di Claudio Baglioni, dedicata alla Teotochi Albrizzi (l'indimenticata...): "...E lei, lei mi guardava con sadismo, poi mi interrogava e mi appioppava un brutto voto, perché io, io non ho mai capito niente: quando lei spiegava io dormivo o giocavo..." Bella bella, non c'è che dire, appena l'ha letta la Pinto De Paoli (da sempre fan di Baglioni) ha deciso non di bocciarti, non di mandarti dal preside ma, udite udite, di venire fino a casa tua per sospenderti personalmente! Terminiamo così con la lettera di Maurizio Angeloni (ciao! NdLuna), che ci ha promesso, tra l'altro, di venirci a trovare alla prossima fiera a cui parteciperemo: organizzeremo un bel torneo di calcetto coi bambini grassi (nel senso che li useremo come palloni), e ci divertiremo tutti insieme, contento? Ciao, io non vedo l'ora!

AMICI DI CONSOLEMANIA

E come ogni anno ci risiamo, la primavera è alle porte: i fiori spuntano sui prati, i cuori si riempiono d'amore, i nasi di muco e i letti di persone raffreddate. Se tutto va bene anche quest'anno mi beccherò un colossale accidente e ciò non mi rende molto allegro, non tanto perché perderò noiosissime ore di lezione, ma perché, se l'esame andrà bene, i primi di questo mese comincerò la mia attività di arbitro di calcio. Si, avete capito bene e non prendetemi per i fondelli con le solite battute: "cornuto!", "non capisci niente!", "datti all'ippica!", per non citarne di peggiori. D'ora in avanti dovrete comportarvi ancora meglio, altrimenti rischierete un'espulsione! Ma passiamo a voi. Vi interessa sapere cosa state per leggere qui sotto? Volete qualche anticipazione? Niente da fare: leggete e basta. Per questo mese è tutto, ci vediamo ad aprile, se il raffreddore non mi avrà ucciso prima... Ah, dimenticavo il solito ragguaglio: scrivete messaggi, scrivete...

Giancarlo "JACK" Albertinazzi

BOVAS' HARD CAFE'

Ciao, sono Andrea e voglio corrispondere con chiunque ami: Nirvana, Iron Maiden, Sepultura, Metallica, 883, Litfiba, tutta la musica Techno, tutti i generi di film, i fumetti (X-Men, Venom, le opere di Manara, Ushio e Tora, Wolverine, Uomo Ragno, Ken il Guerriero - anche i cartoni). Sono invitati sia i metallari che i puristi della Techno e chiunque sia d'accordo con i miei gusti sia chi li trova orrendi. Scrivetemi per favore
ANDREA ALFONSO, Largo dello Sperone nr 31, 07041 Alghero (SS)

Amici di Consolemania, siamo due ragazzi di 18 e 16 anni che vorrebbero corrispondere con ragazze/i di tutte le età per parlare di qualsiasi cosa vi passi per la mente, ma soprattutto per instaurare un vero rapporto di amicizia. Se vi siete convinti scrivete a:
LO CICERO SALVATORE, via Statuto 11, 20035 Lissone (MI)
oppure a
GALBIATI WALTER, Via Solferino 13, 20035 Lissone (MI)

Salve RAGAZZE (ne vedo già un esercito pronte a rispondere a questo annuncio... NdP) (io sarò la prima NdLuna), sono un diciassettenne solo, e mi chiamo Andrea. Il mio hobby è giocare con il Super NES. Ho una voglia pazza di conoscervi e scambiare due parole con voi. Vi prego! Scrivetemi! Telefonatemi!
ANDREA MARTON, Via N. Sauro 8, 30035 Mirano (VE), tel 041-4355978

Hello babies! Se siete vivi, cosa aspettate a scrivere alla cugina preferita da Freddy Mercury? Mi metto molte volte in comunicazione con lui, e so che CM è letta assiduamente nell'aldilà! Ho 13 anni e sono una praticante delle tecniche delle sacre scuole di Hokuto e Nanto. Possiedo un MD e un MCD, e come avrete già intuito sono una patita di Kenshiro, ma anche di Street Fighter II. CM viene letta anche da me... ma siete ancora lì? (ti dirò, io non mi sono ancora mosso di un millimetro... NdP). Prendete carta e penna, e scrivetemi! Tutti! (poi voglio proprio vederti a rispondere a tutte quelle lettere... NdLuna)
MERCURIO ELISA, Via P. Lazzarini 14, 35034 Lozzo Atestino (PD)

Ciao a tutti. Sono un ragazzo sedicenne sveglio e vivace, e mi chiamo Francesco. Volete intraprendere una corrispondenza seria e duratura? Siete possessori di MD e appassionati di SFII, nonché adorate le armature e i misteri? Allora avete trovato la persona giusta! Write soon to
FRANCESCO VITA, Via Palermo 457 17/B Comp. "La Palma", 98100 Messina.

Ciao a tutti! Sono un ragazzo di 18 anni che non sa come fare a scrivere un messaggio che possa fargli ricevere tantissime lettere. Comunque: vi piacciono i videogiochi? Scrivete. Non vi piacciono? Scrivete! Vi piace la musica da discoteca? Non vi piace? Insomma ragazzi e ragazze di tutta Italia, se non l'avete ancora capito, chiunque siate e qualunque cosa facciate, scrivetemi!
FEDERICO NICOTRA, Via G. Ciamarra 5, 00154 Roma

UUUUHHHH! Ladies & Gentlemen! Volete qualcuno con cui parlare (o meglio scrivere) di videogame, di basket, di ConsoleMania? O volete solo qualcuno con cui parlare dei vostri problemi? O volete solo un amico di penna? In ogni caso scrivetemi e troverete la persona che fa al caso vostro.
PS: se proprio volete vi lascio il mio indirizzo
ALESSANDRO TOGNETTI, Via E. Hemingway 20, 36015 Schio (VI)

Amiche di ConsoleMania, ma soprattutto... amiche di CM, se siete delle Dylaniate o delle Bastard!, e/o delle A. Kingofile, se avete un MD o un'altra console e volete corrispondere con due sedicenni troppo OK+, scrivete a:
STE "FITZ" COPPOLA, Via Cintia Pco San Paolo 21, 80126 Napoli
oppure a
PIERO "GoNzilla" SOLINAS, via la stessa di prima, visto che abita al piano di sotto.
PS: Psssss Ragazze... Ragazze... scriveteci ragazze

Messaggio riservato a qualsiasi ragazzo o ragazza in ascolto che abbia superato i 17 anni di età: mi chiamo Dario, ho 19 anni, e vorrei conoscere persone che, come me, cercano disperatamente vere amicizie e non le hanno ancora trovate. Se siete fra questi, scrivetemi subito (Specialmente da Firenze e provincia, per potervi incontrare di persona). Il mio indirizzo è:
DARIO GRAZIANO, Via Volpini 2, 50018 Scandicci (FI)

NEWEL

computers e videogames

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035

L. 29.000

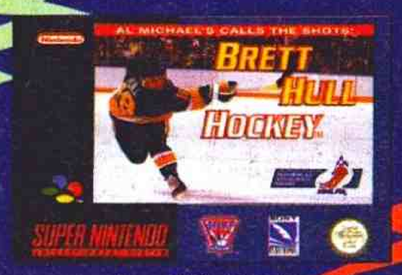
L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 49.000

L. 49.000



L. 59.000

L. 59.000

L. 59.000

OFFERTA

L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 119.000

L. 99.000

L. 109.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 139.000

L. 129.000

OFFERTA

NOVITÀ SUPERNINTENDO

PINBALL FANTASIES	NOVITÀ
INTERN. SUPERSTAR SOCCER	L. 129.000
BIKER MICE FROM MARS	L. 129.000
MEGA MAN X 2	L. NOVITÀ
LUPIN III	L. NOVITÀ
CANNON FODDER	L. 129.000
MANCHESTER UNITED	L. 119.000
ART OF FIGHTING 2	L. NOVITÀ
THEME PARK	L. 139.000
JELLY BOY	L. 119.000
THE LION KING	OFFERTA

SONY PLAYSTATION PREZZO BOMBA !

L. 119.000

L. 119.000

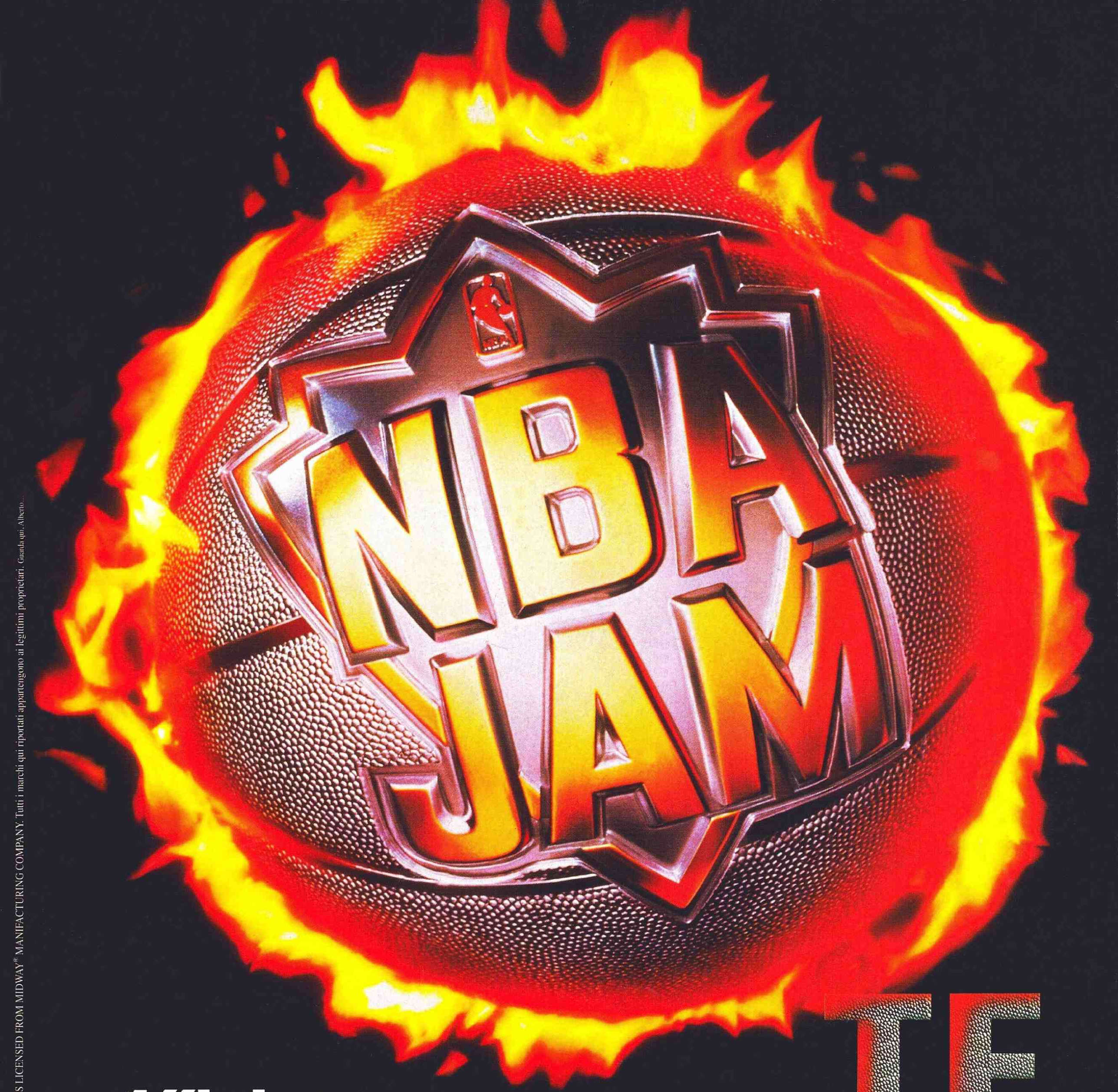
L. 139.000

L. 29.000

L. 59.000

L. 59.000

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA



MIDWAY® NBA JAM TOURNAMENT EDITION™ -IS LICENSED FROM MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. Tutti i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari. Guarda qui. Alberto...

Acclaim entertainment, inc

OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT

MIDWAY®

Distribuzione Divertimento Elettronico VERTE italia

DISPONIBILE PER

GAME GEAR™

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

Media&Grafica

C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavaria (Va) - Tel. 0331/219.800 Fax 0331/219.555

SNES - GB

GAMETEK

Il seguito del superbo PINBALL DREAMS, per gli appassionati di flipper con 4 piste rinnovate e migliorate. Dal divertimento puro di Partyland alle corse motociclistiche di Speed Devils, dal Billion Dollar Gameshow al sinistro Stones and Bones, PINBALL FANTASIES riuscirà a metterti in difficoltà.

SPLENDIDA E DETTAGLIATA GRAFICA DI FONDO / SCROLLING A 8 VIE FLUIDO E VELOCISSIMO / SINO A 8 GIOCATORI / SELEZIONE DEL NUMERO DI PALLINE E DEL METODO DI CONTROLLO DEL GIOCO / MODIFICA DELLA VELOCITA' DELLA PALLINA CONTROLLANDO L'INCLINAZIONE DEL TAVOLO / MODULAZIONE DI MUSICA, JNGLES ED EFFETTI SONORI!

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO